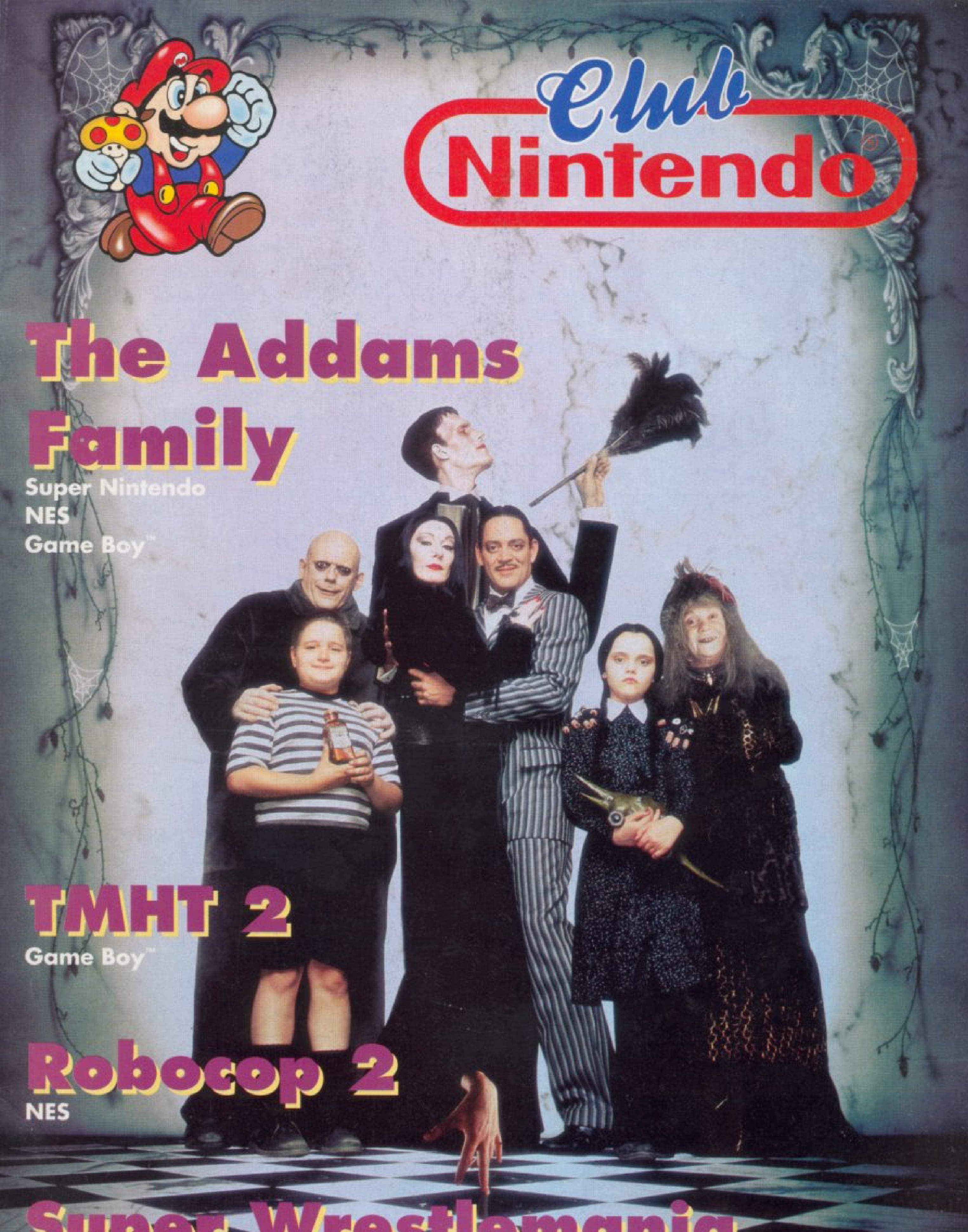


Club Nintendo®

The Addams Family

Super Nintendo
NES
Game Boy™

TMHT 2

Game Boy™

Robocop 2

NES

Super Wrestlemania

Super Nintendo

Volume 4 - 1992 **Edition 5**

Vous trouverez ci-dessous la liste des jeux actuellement disponibles sur votre console Nintendo.
Je vous rappelle que le Club Nintendo est ouvert à tous ceux qui possèdent une console NES ou un Game Boy™. Pour l'instant, l'inscription est gratuite et pour recevoir ce magazine il vous suffit de remplir la carte d'adhésion qui se trouve dans l'emballage de tous nos produits et de la retourner au Club Nintendo, Trade Mart, BP 271, 1020 Bruxelles. Rejoignez-nous vite si ce n'est déjà fait!



Achetez vos consoles et jeux Nintendo en Belgique pour qu'ils soient compatibles avec le codage de votre téléviseur, qui est en PAL. Assurez-vous que les produits que vous achetez portent le sceau de qualité Nintendo. Tout produit ne portant pas ce sceau peut gravement endommager votre matériel et vous ferait perdre le privilège de la garantie Nintendo.

NES

Série Action

Airwolf
Bad Dudes
Batman
Blue Shadow
Boulder Dash
Bugs Bunny Birthday Blow Out™
Burai Fighter
Captain Planet
Captain Skyhawk
Castlevania
Double Dragon
Double Dragon II
Double Dragon III
Duck Tales™
Godzilla
Gradius
Gremlins 2
Hunt for Red October
Isolated Warrior
Jackie Chan's Action Kung Fu
Kabuki - Quantum Fighter
Kung Fu
Life Force
Little Nemo - The Dream Master
Low G Man
Mission Impossible
New Ghostbusters II
Power Blade
Probotector
Rescue
Rescue Rangers
Road Fighter
Robocop
Robocop II
Rollergames
Rush 'n Attack
Shadow Warriors
Snake Rattle N' Roll
Solar Jetman
Stealth ATF
Teenage Mutant Hero Turtles
Teenage Mutant Hero Turtles II
Terminator II
The Adventures of Bayou Billy
The Simpsons
Top Gun
Top Gun - The Second Mission
Totally Rad
Wrath of the Black Manta

Série Stratégie

Dr. Mario
Kickle Cubicle
Silent Service
Tetris
The Adventure of Lolo II

Série Sport

Blades of Steel™
Days of Thunder
Double Dribble
Four Player Tennis
Goal
Golf
Hyper Soccer
Jack Nicklaus Championship Golf
Lunar Pool
NES Open Golf Tournament
Nintendo World Cup
Punch-Out!!™
Rad Racer
R.C. Pro-Am
Skate or Die
Ski or Die
Super Off Road
Super Spike V'Ball
Tennis
Track & Field
Turbo Racing
World Championship Wrestling
WWF Wrestlemania Challenge

Série Pistolet

Duck Hunt
Gumshoe
Hogan's Alley
To The Earth
Wild Gunman

Série Aventure

A Boy and His Blob
Addams Family
Adventure in the Magic Kingdom
Adventure Island II
Battle of Olympus
Bionic Commando
Blaster Master
Defender of the Crown
Faxanadu™
Goonies II
Hook
IronSword
Legend of Zelda™
Maniac Mansion
Megaman
Megaman II
Megaman III
Metal Gear
Metroid
Operation Wolf
Rad Gravity
Shadowgate
Simon's Quest
Snake's Revenge
Solstice
Star Wars
Super Mario Bros.™
Super Mario Bros. 2™
Super Mario Bros. 3™
Swords & Serpents
The Flintstones
Wizards and Warriors 3
Zelda II – The Adventure of Link

Série Classique Arcade

Bubble Bobble
Donkey Kong Classics
Dragon's Lair
Gauntlet II
High Speed
New Zealand Story
Paperboy
Pinbot
Popeye
Rainbow Island

Série Programmable

Excitebike™

A Venir

Batman – Return of the Joker
Mario & Yoshi
Paperboy 2
Tale Spin
Tiny Toon Adventure
Tom and Jerry

GAME BOY

Série Action

Alleyway
Balloon Kid
Batman
Boulder Dash
Bubble Bobble
Bubble Ghost
Bugs Bunny's Crazy Castle
Burai Fighter Deluxe
Burgertime Deluxe
Castlevania
Chase HQ
Choplifter II
Double Dragon
Double Dragon II
Duck Tales™
Dynablaster
Gauntlet II
Ghostbusters II
Gremlins 2
Home Alone
Hunt for Red October
King of the Zoo
Kung Fu Master
Marble Madness
Mercenary Force
Mr. Do!
Navy Seals
Nemesis
Pacman
Paperboy
Q*Bert
Qix
R-Type
Revenge of the Gator
Robocop
Shadow Warriors
Sneaky Snakes
Solar Striker
Teenage Mutant Hero Turtles
Teenage Mutant Hero Turtles II – Back From the Sewers
Terminator II
The Simpsons
Trax

Série Stratégie

Boxxle
Caesar's Palace
Dr. Mario
Hyper Lode Runner
Kwirk
Othello
Radar Mission
Snoopy's Magic Show
Solomon's Club

Série Sport

Blades of Steel
F-1 Race
Football International
Golf
Motocross Maniacs
Nintendo World Cup
Side Pocket
Skate or Die
Super RC Pro-Am
Tennis
Track Meet
WWF Superstars

Série Aventure

Addams Family
Adventure Island
Fortified Zone
Gargoyle's Quest
Hook
Kid Icarus
Megaman World
Metroid II
Mickey Mouse™
Princess Blobette
Super Mario Land
The Amazing Spiderman
Wizards and Warriors

A Venir

Batman – Return of the Joker
Mario & Yoshi
Tiny Toons
Paperboy 2
Prince of Persia
Probotector

SUPER NES

Addams Family
Final Fight
F-Zero
Super Castlevania IV
Super R-Type
Super Soccer
Super Tennis
UN Squadron

A Venir

Actraiser
Another World
Axelay
Bart's Nightmare
Blazing Skies
Krusty's Super Fun House
Lemmings
Paperboy 2
Pilotwings
Rival Turf
Robocop 3
Sim City
Smash TV
Street Fighter 2
Super Adventure Island
Super Aleste
Super Ghouls 'n' Ghosts
Super Mario Kart
Super Probotector
Super Wrestlemania
Teenage Mutant Hero Turtles IV
Top Gear
Zelda III – A Link to the Past



Trade Mart,
BP 271,
1020 Bruxelles

SOS:
02/478.92.08



Lettre de Super Mario

Oh la la! Voici une première! Vous trouverez dans ce numéro une étude du jeu **"Addams Family"** sur... Super Nintendo™, NES et Game Boy™!!! Rien que ça! En un mot: peu importe la console dont vous êtes l'heureux propriétaire, vous pourrez vous réjouir des farces bouffonnes et fantasmagoriques de cette famille hyper marrante! L'action commence à la page dix; ne la manquez pas!

Si vous voulez savoir ce dont la Super Nintendo est capable, alors vous êtes en train de lire le meilleur magazine! Car loin de nous cantonner à "Addams Family", nous passons en revue quatre(!!) jeux giga importants. Même si vos yeux ne font qu'effleurer les écrans que nous reproduisons, vous resterez bouche bée devant la qualité des graphismes! La numérisation des catcheurs de **"WWF"** est simplement... renversante... et les effets spéciaux de **"Castlevania IV"**... bouleversants! Mais, fi des prouesses techniques, ce sont l'histoire et l'action renfermés par ces titres qui les démarquent des autres jeux.

Ne vous inquiétez pas, la NES et le Game Boy™ ne sont pas oubliés dans ce numéro. **"Robocop 2"**, **"Wizards and Warriors III"** et **"Adventures in The Magic Kingdom"** de Walt Disney sont passés en revue pour la NES, tandis que les heureux propriétaires de Game Boy™ brûleront du désir de choisir entre les six jeux présentés, dont "Addams Family" et **"TMHT II"**. Même la rubrique Trucs et Astuces ouvre de nouveaux horizons puisque nous avons un guide de deux pages dédié à **"Mega Man"** sur le Game Boy™ ainsi qu'une page spéciale de votre dévoué serviteur consacrée à ses exploits sur la Super Nintendo, **"Super Mario World"**. Non seulement cet article vous fournira des renseignements importants sur les divers Switch Palaces mais cela vous donnera aussi une idée de ce que le dernier groupe de gorilles de Bowser a préparé pour vous!

Que vous le croyez ou non, le prochain numéro est celui de... Noël! Aussi nous vous avons réservé d'innombrables surprises de toutes sortes! Pour le moment, amusez-vous et passez de bons moments à jouer!

Président: Super Mario. Editeur: Mark Smith, Photographies: Dennis Hemmings. Art: Catalyst Publishing, Nintendo Co., Ltd. Imprimerie: Catalyst Publishing, Angleterre. Bureau d'édition Belgique: Club Nintendo Trade Mart BP 271, 1020 Bruxelles, Tél 02/478.92.08.

Sommaire

NES Revue de Titres

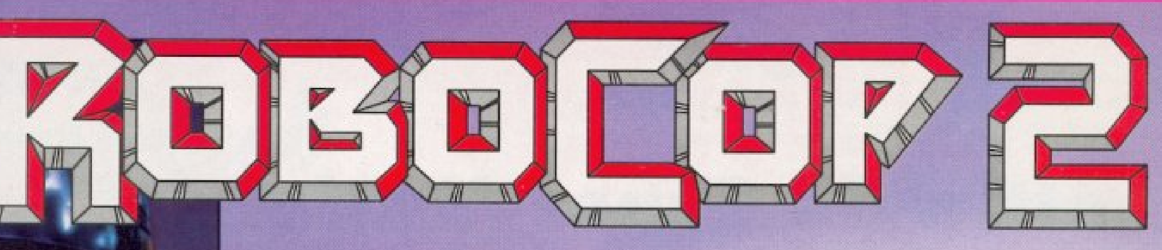
Super Nintendo Revue de Titres

Game Boy Revue de Titres

Trucs et Astuces

Le Coin des Joueurs

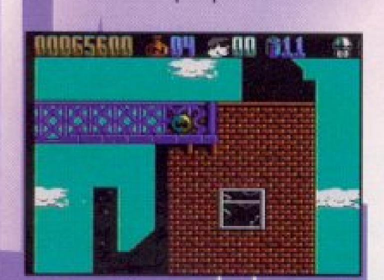
Au sujet du Club Nintendo Voir pages centrales



Les rues sont tumultueuses

Une fois de plus, les rues de Détroit sont en ébullition. Ravagée par le crime et la violence, la ville devient rapidement infréquentable par les citoyens respectueux de la loi. Tout n'est cependant pas perdu, car les autorités ont de nouveau retroussé leurs manches. Robocop a été revu, rechargé et de nouveau désigné pour diriger l'opération destinée à s'emparer de Caïn, l'ennemi public numéro 1 de Détroit. Cet individu est le cerveau du syndicat du crime, producteur d'une drogue mortelle, dénomée Nuke, qui ravage le coeur de la cité et décime la population.

Robocop peut-il s'emparer de Caïn et éliminer son organisation diabolique? Sera-t-il capable de résister au nouveau prototype lancé contre lui et judicieusement dénommé "Robocop 2"? La réponse est entre vos mains!



Attention aux tireurs!



Arrêtez les ennemis!

Agressif ou sans espoir?

Dans les coins sombres du centre ville de Détroit habitent quelques ignobles personnages tout à fait décidés à mettre fin à la progression de Robocop. Certains d'entre eux doivent être arrêtés (ces arrestations permettent à Robocop de remplir ses quotas), mais d'autres ne sont que d'innocentes victimes de la vague du crime: des otages qu'il est de votre devoir de libérer.

#OCP001FICHE DE RENSEIGNEMENTS

NOM: Void
N° D'OFFICIER: OCP001
NIVEAU DES ARMES: total
CARACTÉRISTIQUES SPÉCIALES: OCP001 est un prototype conçu pour faire respecter la loi.
APTITUDE AU TIR: ASSISTÉE PAR ORDINATEUR, VUE INFRA-ROUGE
CUIRASSE: blindée
OBSERVATIONS: Robocop est un prototype opérationnel, tout à fait au point pour se charger des différentes procédures policères (poursuites, confrontation et arrestation).



Libérez les innocents!



Nukes en pagaille

C'est seulement le début

Maintenant que Robocop est de retour, vous trouverez ci-dessous quelques indications qui vous aideront à poursuivre Caïn dans les rues de la ville. Nous vous donnons la carte de votre première mission afin que vous soyez prêt à agir. Sur chaque niveau, vous devez collecter au moins 60% de la drogue et arrêter au moins 60% des vauriens. C'est à vous de trouver la meilleure route...



Réunissez ces capsules pour obtenir différentes armes.

Accroupissez vous pour tirer.

1 Niveau

Entrainement au tir



Visez et tirez!

Si Robocop ne réussit pas à terminer une mission et à atteindre ses quotas, il lui reste une chance de se racheter au tir. Il reçoit alors un quota de cibles et un certain nombre de balles. Il doit éliminer tous les ennemis avant l'expiration du temps imparti. Tirer sur un civil rajoute 10 cibles! Aussi, faites attention à bien viser!

C'est un test de rapidité, d'adresse et de précision qui demande de la concentration. Certaines icônes telles que des chargeurs et des montres descendent de la partie supérieure de l'écran. Tirez dessus pour obtenir des balles et du temps supplémentaires et vous devriez avoir terminé en un rien de temps!

Battre la Bête à plate couture



Ramassez des icônes!

Robocop, lorsqu'il a accepté la mission de s'emparer de Caïn, n'a pas réalisé l'énormité et la difficulté de la tâche qui l'attendait. Cependant, la ligne de son devoir est tracée et il est certainement trop tard pour revenir en arrière. Caïn est une personnage retors. Pour en finir avec Robocop, il a pris soin de poster ses hommes de main les plus fidèles le long du chemin ainsi que des douzaines de dispositifs de destruction tous plus vicieux les uns que les autres. Des concasseurs, des aimants, des crochets, des lasers et une plate-forme inversée se liguent pour rendre la mission de Robocop extrêmement périlleuse mais fantastiquement captivante!



Niveau 3



Niveau 9

Le jeu est séparé en quatre zones principales. Vous devez d'abord traverser le complexe de la Rivière Rouge, plein de pièges avec ses concasseurs et ses ascenseurs extrêmement rapides, avant de passer sur l'Usine de Boue (Sludge Plant), où vous attend un cauchemar chimique. Le laboratoire de la drogue est le QG de toute l'opération. Si vous terminez ces niveaux avec succès, vous aurez accompli la moitié de votre objectif en arrêtant la production.

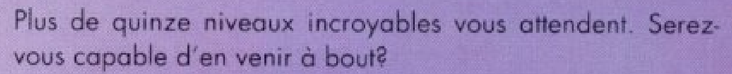


Niveau 13

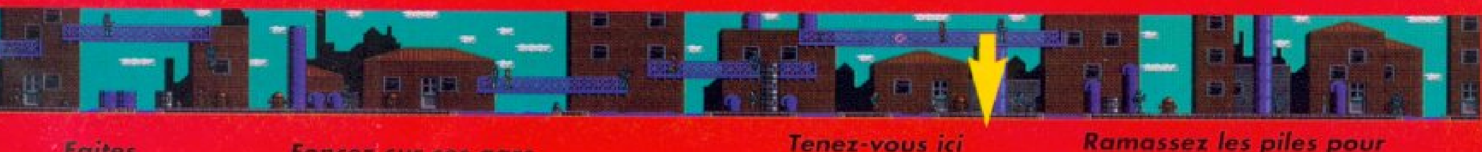


La confrontation ultime!

Une fois Caïn vaincu, vous serez aux prises avec sa dernière réalisation: Robocop 2. Frayez-vous un chemin au travers du Centre Civique, bâtiment très compliqué et dangereux, et vous terminerez en apothéose par une confrontation avec votre adversaire... qui n'a nullement l'intention d'abandonner.



Plus de quinze niveaux incroyables vous attendent. Serez-vous capable d'en venir à bout?



Faites exploser tous les criminels.

Foncez sur ces gars pour les arrêter.

Tenez-vous ici et appuyez vers le bas.

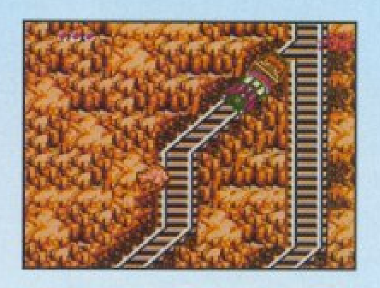
Ramassez les piles pour recharger votre énergie.



Réunissez tous les "nukes" que vous pouvez trouver.

Disney Adventures In The Magic Kingdom





Vivez intensément la magie de Disney

Rejoignez Mickey, Donald et les autres héros de Walt Disney au cours d'un voyage magique peuplé des délices de leurs merveilleux parcs d'attractions! Non seulement vous serez passionné et émerveillé mais vous ferez un grand pas dans le monde merveilleux de Disney!

Goofy a encore gaffé

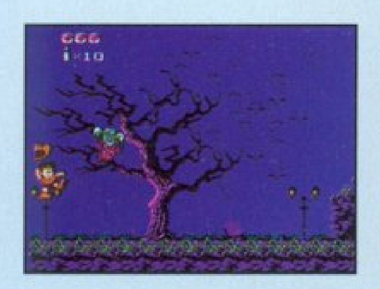
Tout est prêt pour la grande parade lorsque, soudain, Mickey découvre que Goofy, cet ami adorable mais pas très fiable, a oublié la clé en or dans le château! Il faut maintenant retrouver six clés en argent pour ouvrir la porte. Votre aide est vraiment nécessaire....

La Montagne de l'Espace

Partez pour "Star F" afin de découvrir l'une des clés manquantes. Cette section est plutôt difficile car, pour piloter votre engin dans le champ stellaire, vous êtes obligé d'appuyer sur la manette dans la direction affichée sur l'ordinateur de bord du vaisseau. Et le maniement des boutons ne souffre pas la lenteur!

Autopia

C'est une course de vitesse contre Pan-Handle Pete qui possède l'une des clés! Pilotez votre voiture tout en ramassant les étoiles et en surmontant les nombreux obstacles qui vous attendent. Vous avez un certain nombre de rivières tumultueuses à traverser; synchronisez bien vos mouvements, sinon vous prendrez un bain forcé!



La Montagne du Grand Tonnerre

Prenez les commandes du train fou et conduisez-le sans encombre jusqu'à la gare. Les rochers qui roulent et les voies sans issues ne sont que quelques-uns des obstacles que vous rencontrez sur votre route...

La Maison Hantée

Des milliers d'ennemis avides de vous faire frémir vous attendent dans les couloirs glissants de la maison hantée. Les fantômes détestent la lumière, si bien que les bougies sont votre seule protection; mais utilisez-les avec circonspection car vous n'en avez qu'un nombre limité à votre disposition!

Les Pirates du Gardien

Mettez les voiles vers les îles où les pirates ont mis à sac le village et pris six otages parmi les habitants! Vous devez d'abord retrouver et vaincre sept robustes pirates puis libérer les villageois. Ensuite, frayez-vous un chemin parmi les décombres encore brûlants: ça va vraiment chauffer!

La Sixième Clé

Pour trouver la sixième clé, vous devez mettre vos connaissances à l'épreuve et répondre avec succès à une série de questions sur Disney. Dans le royaume magique, vous rencontrerez un petit garçon. Approchez-vous de lui et il vous posera une question sur Disney. Si votre réponse est correcte, il vous indique où trouver un autre ami de Mickey qui, lui aussi, vous mettra à l'épreuve. Lorsque la série de questions est terminée, vous obtenez la sixième et dernière clé.



Venez à la Parade!

Pour pouvoir participer au défilé de la parade, Mickey et ses amis doivent posséder les six clés d'argent. Mais, une chose est certaine, si vous ramenez les six clés aux vedettes qui les attendent, vous n'avez pas à vous faire de souci pour obtenir un siège au premier rang, une bonne place à partir de laquelle vous pourrez voir le carnaval de très près!

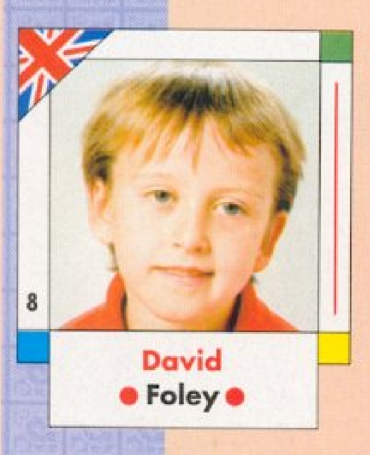




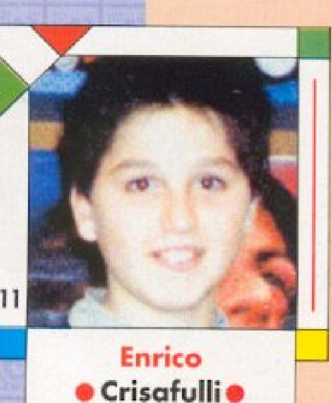
Jeux favoris: Super Mario Land, Les Simpsons et Qix.
Meilleurs scores: J'ai terminé Super Mario Land, Duck Tales™ et j'ai construit 132 lignes dans Tetris.
Centre d'intérêt: Jouer au basket, à tous les sports et au Game Boy™. J'aime aussi la musique.
Ambitions: Jouer au basket pour l'Italie, posséder tous les jeux sur Game Boy™.



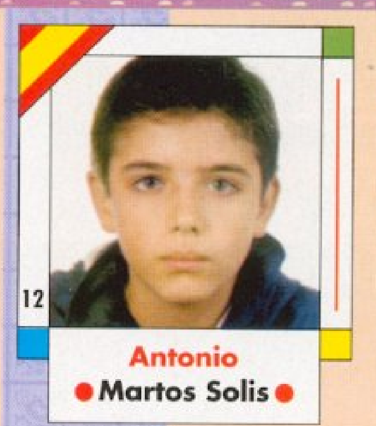
Jeux favoris: Tetris, Bugs Bunny, SMB.
Meilleurs scores: Tetris - Jeu A 165 lignes. Tetris - Jeu B, avoir terminé le niveau 9, hauteur 5.
Centre d'intérêt: Jouer au Game Boy™ et au basket.
Ambitions: Devenir serveuse à bord d'un bateau de croisière.



Jeux favoris: Star Wars, TMHT, Mega Man.
Meilleurs scores: Avoir terminé Duck Tales™ en 2 jours, Rescue Rangers en 1 semaine.
Centre d'intérêt: Jouer au football et avec la NES.
Ambitions: Jouer au football pour le Pays de Galles et avoir assez d'argent de poche pour acheter un jeu chaque mois.



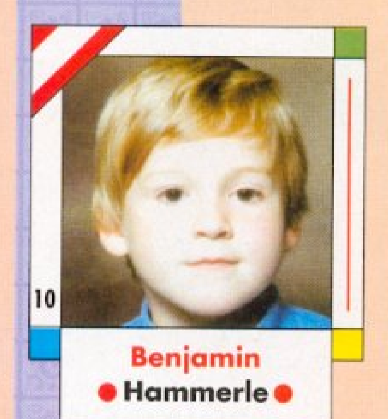
Jeux favoris: SMB 3, Low G Man, Shadow Warriors.
Meilleurs scores: Avoir terminé Duck Tales™ et SMB 1.
Centre d'intérêt: Lire le magazine du Club Nintendo et jouer avec la NES.
Ambitions: Devenir aussi riche que l'Oncle Picsou.



Jeux favoris: SMB 1, 3, DD2 et New Zealand Story.
Meilleurs scores: Avoir terminé SMB 1, 2 et 3 ainsi que Probotector.
Centre d'intérêt: La musique, jouer avec la NES et au football, aller au cinéma.
Ambitions: Travailler pour Nintendo ou devenir vétérinaire.



Jeux favoris: SMB 2, Duck Tales™, Probotector.
Meilleurs scores: J'ai terminé, entre autres, Duck Tales™, SMB 1, 2 et Probotector.
Centre d'intérêt: Jouer avec la NES, manger des pizzas et naviguer à bord d'un catamaran.
Ambitions: Devenir un excellent médecin.



Jeux favoris: SMB 3, Mega Man 1 et 2.
Meilleurs scores: Avoir terminé 13 jeux NES différents!
Centre d'intérêt: Jouer avec ma NES et la natation.
Ambitions: Avoir tous les jeux et les terminer!



Jeux favoris: SMB 1, 2 , 3, Duck Tales™.
Meilleurs scores: Avoir terminé SMB 1 et 2.
Centre d'intérêt: Monter à cheval et jouer sur la NES.
Ambitions: Posséder mon propre cheval, rester en bonne santé et devenir un pro de Nintendo.

Si vous désirez que votre profil apparaisse dans le plus grand magazine du monde, sortez votre bloc-notes et commencez à écrire! En plus de vos nom, prénom et âge, n'oubliez pas de mentionner votre adresse, vos trois jeux préféres, vos deux meilleurs scores, vos centres d'intérêts et vos ambitions. Personnalisez votre profil, mettez-y un soupçon d'humour... mais faites vite! Si vous nous écrivez rapidement, vous aurez plus de chances d'être choisi (il faut que les scores soient bons aussi!)

WIZARDS & WARRIORS III™

Vous rappellez-vous du combat épique de Kuros contre le sorcier diabolique Malkil et les forces ténèbreuses de la magie dans l'aventure fantastique de "IronSword"? Malgré la victoire de Kuros sur l'enveloppe charnelle de Malkil, l'âme du sorcier diabolique est de retour pour combattre une nouvelle fois encore!

Voici que Kuros entre dans la ville ancienne de Piedup et découvre qu'elle est de nouveau sous le joug de Malkil; la vieille rivalité entre les deux adversaires renaît...

Fouiller les ruines

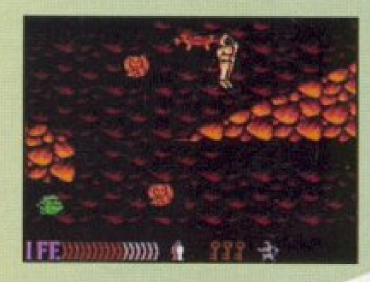
Kuros a voyagé longtemps et loin depuis sa dernière rencontre avec Malkil et tandis qu'il trébuche d'un air fatigué à l'approche de Piedup, il trouve la ville étrangement calme. La cité garde le secret de ce mystère derrière les portes fermées et les pièces obscures; aussi doit-il réunir ses forces et se préparer à combattre une fois de plus...

Kuros, au cours de la partie, peut choisir de revêtir l'identité de plusieurs personnages différents (jusqu'à trois) ce qui le dote comme chevalier, voleur ou magicien, de pouvoirs variés. Suivant le personnage choisi, Kuros possède des aptitudes différentes qu'il peut utiliser pour progresser plus avant dans l'aventure.

Piedup est un endroit spécial, dans lequel les premiers urbanistes ont fait quelques erreurs... Les demeures sont toutes un peu délabrées et ont grand besoin de réparations, mais la singularité principale de cette ville réside dans le style de construction de ses bâtiments: ils sont construits l'un au-dessus de l'autre, sur une série de pilotis. Cette expérience d'avant-garde, dictée par le souci de gagner de la place, n'entraîne pour le moment qu'une seule conséquence: elle rend votre voyage encore plus dangereux, comme vous n'allez pas tarder à vous en apercevoir...

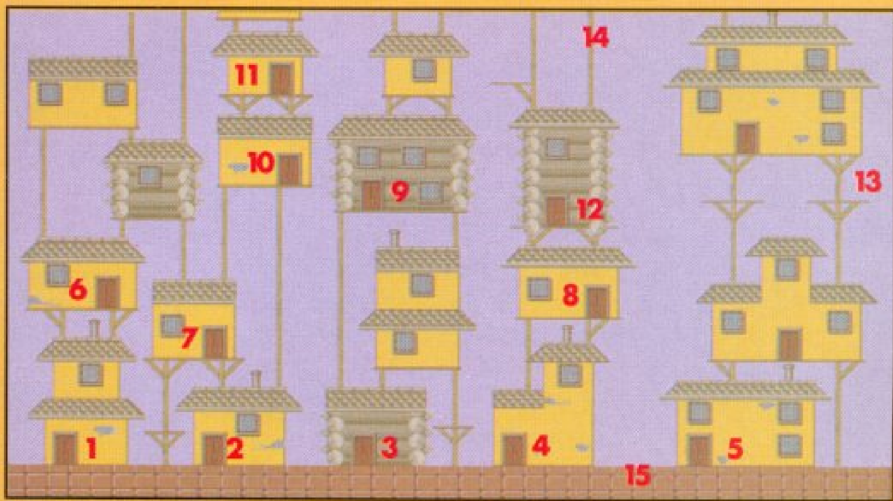








Piedup de A à Z



1. **Statue de bronze. Confrérie des voleurs (1)**
2. **Potion d'une valeur de 10 points (pas de vie!)**
3. **Dirigez-vous vers le souterrain en passant par la Confrérie des Sorciers**
4. **1er niveau de la Confrérie des Voleurs**
5. **Pièce de monnaie**
6. **Pièce de monnaie**
7. **L'auberge**
8. **Sac d'argent**
9. **Monstre gardant la statue 2 de la Confrérie des Magiciens**
10. **Un bijou**
11. **Sac d'argent et potion**
12. **Vivres et pièce de monnaie**
13. **Pièce secrète**
14. **Essaim d'abeilles**
15. **Villageois (n'ennuyez pas les villageois et ils ne vous causeront pas de soucis)**

Les armes médiévales

Lorsque Kuros commence sa mission, il n'a pour toute défense que sa fidèle épée. Plus tard, en fonction de sa progression dans la partie et de son admission dans les différentes confréries, il peut faire appel à d'autres armes et objets divers. Voici la liste des objets que l'appartenance à chaque confrérie offre à notre héros.

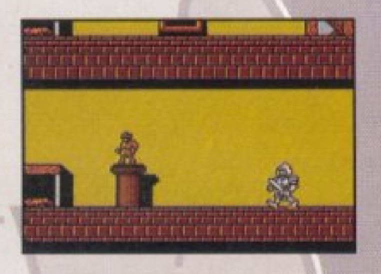
Niveau	Voleurs	Sorcier	Chevaliers
1	Poignard	Balle incendiaire	Grande épée
2	Pinces	Champ magnétique	Hache de jet
3	Clé de squelette	Lévitation	Epée de tir



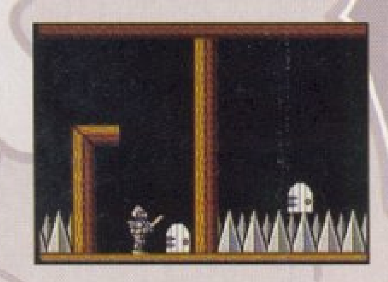
Toutes les auberges ont leur utilité!

Une ville serait-elle digne de ce nom sans un nombre respectable d'auberges? Il est curieux de constater le nombre d'éléments vitaux que vous pouvez récolter lors de vos visites dans ces lieux forts conviviaux. A la condition de disposer de suffisamment d'argent, vous pouvez vous procurer un repas copieux qui vous donnera des forces pour votre voyage, à moins que vous ne préfériez, pour continuer votre route, quelques chopes de bière? Les tenanciers de ces établissements laissent toujours traîner une oreille dans tous les coins et sont souvent une bonne source d'informations; ils vous les dévoileront contre quelques pièces de monnaie...

Elément plus important encore, vous pouvez acheter, lors de vos visites dans ces auberges, des clés vous donnant accès à tous les secrets qui se cachent derrière les portes de la ville.







Les confréries

Avant de découvrir les secrets du jeu, Kuros doit d'abord trouver ceux des différentes confréries qui lui donnent les pouvoirs et l'adresse nécessaire pour vaincre Malkil.

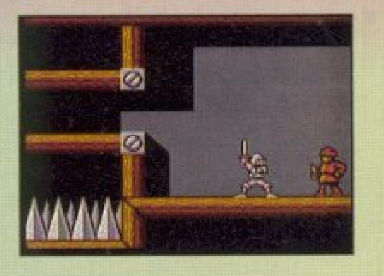
Chacune des confréries a trois Ordres. Tous plus distingués que le précédent et offrant de plus grands pouvoirs. L'admission à ces confréries est soumise à certaines règles, et avant de pouvoir être accepté, Kuros doit réussir la mission qui lui est confiée par le Maître de la confrérie. Ces missions prennent la forme d'une compétition de style "arcade" au cours de laquelle vous devez utiliser toute votre adresse pour vous frayer un chemin malgré les obstacles et vaincre tous les dangers qui se présentent à vous. C'est seulement après avoir surmonté toutes ces épreuves que Kuros se verra offrir sa carte de membre honoraire de la confrérie.

Kuros: les Visions de Puissance sont de nature à vous tenir en haleine durant des heures, et à vous donner envie de découvrir les grands secrets de cette ville ancienne. Ce voyage épique est rempli de quêtes qui garderont votre intérêt en éveil jusqu'à la fin. Lorsque vous terminez chaque mission et rejoignez chaque confrérie, un nouvel élément du puzzle se met en place...

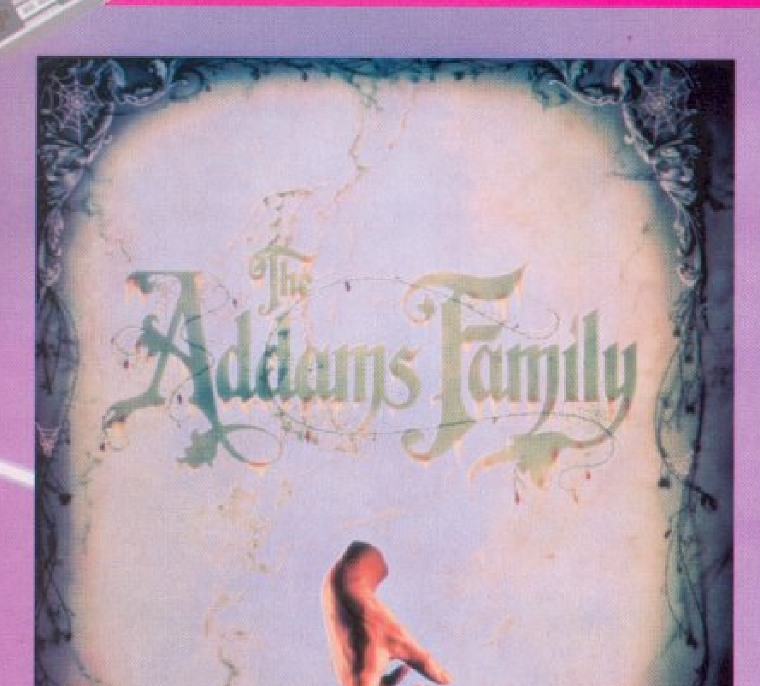
Conflits et Rencontres

Malkil dispose de nombreuses armées, dont la plupart sont aussi diaboliques que lui! Il les a placées à des points stratégiques pour garder les zones qu'il préfèrerait ne pas vous voir atteindre! Ces gars sont des brutes répugnantes et, la plupart du temps, vous aurez à les combattre à l'épée; assurez-vous seulement d'avoir fait le plein d'énergie.

Essayez également divers déguisements, sinon il vous sera impossible de vaincre les différentes bêtes sauvages que vous rencontrez. Si vous avez revêtu le déguisement approprié, il se peut que vous n'ayez pas à combattre du tout et que le droit de passage vous soit octroyé sans difficulté.







Les fous et les revenants vous attendent!

A part le coup de tonnerre occasionnel et l'éclair illuminant de façon sinistre ce manoir interdit, la résidence des Addams demeure étonnamment calme. Il s'agit cependant de la maison de l'une des familles les plus étranges que vous rencontrerez jamais, et, derrière ses murs, vous attendent les défis d'une aventure sans précédent...

Faites connaissance avec la Famille Addams

Gomez

Au retour de sa balade nocturne, Gomez Addams se rend compte que la porte est verrouillée, et, vous l'avez deviné, il a oublié sa clé! Il a beau frapper et frapper encore avec acharnement, aucune réponse ne se fait entendre, le lieu semble complètement abandonné et sa famille reste introuvable. Aussi, Gomez décide-t-il de s'introduire dans le manoir, de trouver sa famille et de la libérer...



La Belle Morticia

Gomez est capable de tout pour que sa femme revienne au sein de la famille, mais sa tête est mise à prix - un million de dollars pour être exact! Sa liberté dépend des capacités de Gomez à réunir cette somme rondelette durant la partie.

Grandma

Grandma est retenue prisonnière dans le four. Vous aurez besoin de son aide pour réparer la machine à brouillard.

La Chose

La Chose peut donner un sacré coup de main à Gomez. On peut la trouver en train de sommeiller sur une étagère dans la chambre du maître.

Wednesday

Wednesday est cachée dans le congélateur! Une fois que vous l'aurez trouvée, amenez-la près du four pour faire fondre la glace qui la paralyse.

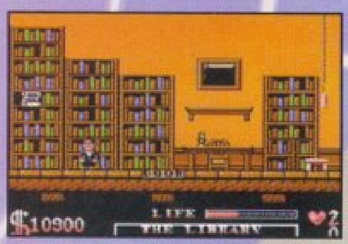
Pugsley

Pugsley a quelques kilos en trop et il est resté coincé dans un passage secret. Trouvez les ingrédients de la potion spéciale et il devrait pouvoir sortir de là comme une flèche!

Lurch

Lurch ne s'est pas fait piéger et ses talents musicaux se révéleront d'une valeur sans égale si vous voulez obtenir tant l'accès à la forêt que la clef anglaise dont Grandma a besoin.







Les différents objets

Une chose est certaine, vous n'irez pas loin dans cette aventure si vous ne disposez pas d'un équipement correct. Ouvrez l'oeil lors de vos déplacements dans le manoir et ramassez tout ce qui, selon vous, pourrait s'avérer utile plus tard dans la partie.

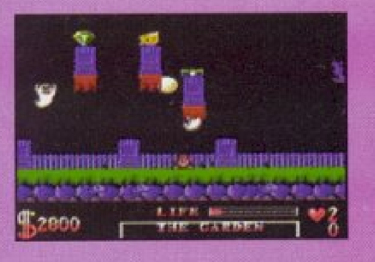
Par exemple, vous trouverez beaucoup d'argent, que ce soit sous forme de sacs de pièces, de lingots ou de simples billets de banque. Ramassez-les pour atteindre le montant de la rançon afin de libérer Morticia. Vous devrez également faire un petit voyage pour trouver la clef anglaise nécessaire à la réparation de la machine à brouillard - elle se trouve au fond de l'étang... vous aurez donc besoin d'un tuba ou de quelque chose de similaire... Soit dit en passant, l'étang est situé dans la forêt, et la porte qui y mène est gardée par deux danseurs macabres. De quoi des danseurs peuvent-ils avoir besoin? De musique... Si vous parvenez à vous procurer une partition et à la remettre à Lurch, il sera à même d'éloigner ces danseurs sur un air de fox-trot!

Dans le jardin

Gomez commence la partie à l'extérieur du manoir mais vous devrez résoudre un certain nombre de mystères et atteindre certains objectifs, tant en dehors de la maison qu'à l'intérieur. Pour commencer, le pauvre homme se retrouve face à une porte verrouillée... ne pensez-vous pas qu'il serait plus pratique pour lui d'en avoir la clef ?

Le sol autour de la maison est jonché d'obstacles complètement fous tels que des plantes carnivores affamées qui cherchent à vous dévorer et sont accompagnées de crânes bondissants et de fantômes tourbillonnants. On peut tous les vaincre en leur sautant sur la tête mais la synchronisation reste l'élément essentiel!

Frayez-vous un chemin jusqu'à la crypte pour découvrir la clé de la porte d'entrée ainsi que d'autres objets utiles. La seule question est de savoir dans quelle pièce ils se trouvent. Il est maintenant temps de retourner à la maison et de poursuivre la partie. Plus tard, il vous faudra à nouveau vous aventurer à l'extérieur mais pas avant d'avoir récupéré certains objets indispensables à l'intérieur du manoir.





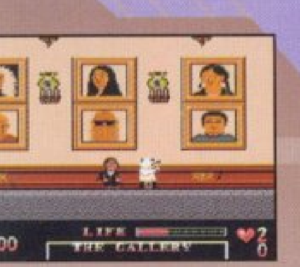
Entrez à vos risques et périls



L'action débute véritablement lorsque Gomez entre dans le manoir et commence à libérer les membres de sa famille.

La résidence des Addams donne l'illusion d'être immense et, bien souvent, les choses semblent disposer d'une volonté propre. La cuisine ne ressemble à aucune autre: les ustensiles tourbillonnent dans la pièce et Gomez doit se tenir sur ses gardes pour éviter les couverts et les casseroles qui tournoient dans toutes les directions! Dans la véranda, le tapis en peau d'ours apparemment inoffensif bondit sur vous et vous poursuit si vous avez le malheur de le sortir de son sommeil! Vous auriez intérêt à trouver le piège à ours pour l'y enfermer rapidement avant qu'il ne vous attrape!







Il y a des tas d'endroits à découvrir et explorer! Ce manoir comporte beaucoup plus de pièces qu'une maison "normale"... La cuisine, la salle de jeu et le grand salon contiennent toutes des mystères qui doivent être éludés. Chaque pièce renferme un secret qui permet de libérer la famille. N'hésitez pas à prendre du temps pour bien comprendre le labyrinthe des différentes pièces... vous ne le regretterez pas!





Une réunion fantasmagorique?

Etes-vous capable de franchir les obstacles périlleux et parfois étranges situés aux alentours du manoir de la Famille Addams? Etes-vous à même d'élucider les nombreux problèmes et mystères qui vous attendent? Votre mission va nécessiter une certaine habileté de votre part et une bonne dose d'esprit de décision! Réunir la famille ne sera pas facile, mais que de plaisir en perspective!



FINAL FIGHT®

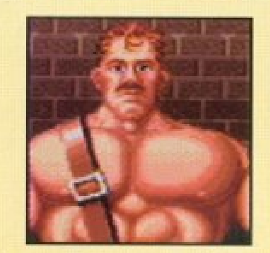
Destruction à Metro City

Avec ses gratte-ciels qui surplombent l'horizon et ses rues dominées par les gangs, Metro City est une véritable jungle moderne. Mike Hagger, le nouveau maire autrefois champion des combats de rues, s'est juré de nettoyer la ville de tous ces vauriens, mais ceux-ci, en guise de représailles, viennent de kidnapper sa fille. Maintenant, il n'est plus Monsieur Gentil Garçon: accompagné de Cody, l'ami de sa fille, il a décidé de porter un coup final à la criminalité, en éliminant le noyau dur de cette bande de voyou. Il retrouve donc le chemin de la rue, et , au dire de tout le monde, ce sera un combat sans merci... demain il n'en restera qu'un...

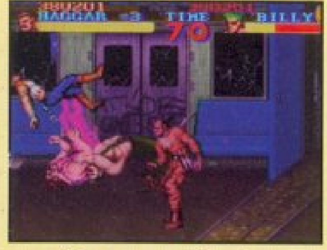
Nettoyage des rues

D'innombrables quartiers de Metro City sont le théâtre de désordres importants. Et personne ne songerait sérieusement à s'y aventurer à la nuit tombée... Seul l'un des deux héros peut s'introduire dans chaque niveau, l'autre devant se reposer afin de préserver ses forces pour le prochain round!

Nom: Hagger
Age: 46 ans
Taille: 2m 30
Poids: 121 kilos



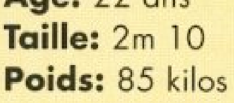
Hagger est le maire de Metro City et il a solennellement promis de débarrasser les rues du gang qui les a envahies. Evidemment les chances ne sont pas vraiment en sa faveur mais il dispose de nombreuses techniques de combat pour se défendre...



Chute sur le dos



Super tourbillon



Nom: Cody
Age: 22 ans
Taille: 2m 10
Poids: 85 kilos



Contrastant avec le style bagarreur de Hagger, Cody est un spécialiste des arts martiaux dont les mouvements conviennent parfaitement à l'action entreprise! Le rapt de son amie l'a rendu aussi fou furieux que Hagger et ils forment ensemble une équipe fantastique!



Coup d'épaule



Coup de pied en sautant

Les P-Ups et les Provisions



Amassez les provisions

Les vivres nécessaires à la restauration de votre énergie abondent: votre seul problème consiste en fait à les trouver! Ecrasez les bidons d'huile, les caisses et les boîtes pour voir si des petits en-cas ne sont pas cachés en-dessous et veillez à ne pas vous faire agresser par derrière! Soyez également à l'affût de couteaux et d'épées, armes fort utiles pour venir à bout du gang!



Les armes sont souvent plus efficaces que votre adresse au combat!

Lutte avec les vauriens de la ville

La diversité et la personnalité des ennemis rendent "Final Fight" hyper intéressant. Chacun d'eux possède ses techniques de combat personnelles et une barre d'énergie s'affiche dans l'angle droit supérieur lorsqu'il est touché. Vous pouvez ainsi élaborer une stratégie et décider de l'adversaire à éliminer en premier. Il semble assez astucieux de se débarrasser d'abord des moins forts pour, ensuite, ne pas être interrompu toutes les deux minutes lorsque vous réglez leur compte aux costauds de service.



Combattez d'abord les moins costauds

Le blues des bas-fonds...

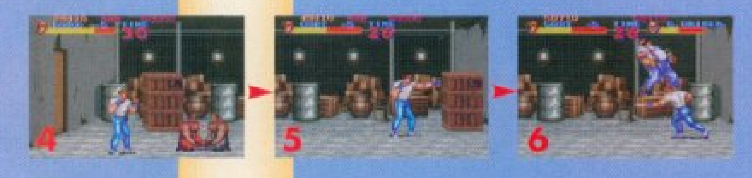
Dès les premiers instants de ce jeu d'action littéralement passionnant, vous vous retrouvez plongé dans les bas-quartiers aux rues sordides et répugnantes... Vous êtes immédiatement dans le ton! Utilisez notre carte pour démarrer...



1 - Eliminez le premier groupe de brutes par de simples coups de poing, puis regardez sous les pneus.

2 - Jouez la surprise: bondissez directement dans le tas en lançant un coup de pied tournoyant sans laisser le temps à ces imbéciles de vous apercevoir!

3 - Ils ne sont que trois entre vous et les marches: utilisez vos techniques spéciales et vos coups de pied en sautant!



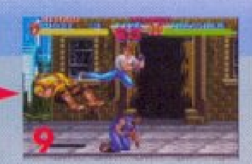
4 - Frappez les deux gars avant d'éventrer la caisse...

5 - Tapez sur la caisse pour en faire sortir une arme...

6 - Les deux gars chauves peuvent être un peu difficiles à éliminer. Ecartez-vous de leur chemin pendant qu'ils courent dans votre direction et, quand ils s'arrêtent, attaquez-les avec une série de coups de pied et de coups de poing.







7 - Si votre énergie diminue, dirigez-vous directement vers les pneus. Si vous êtes en pleine forme, éliminez d'abord le premier groupe d'adversaires, puis restaurez l'énergie perdue durant ce combat.

8 - Faites attention à Two P: c'est un personnage insaisissable que vous ne pouvez pas vraiment vaincre à coups de poing. Venez-en à bout avec des coups de pied tournoyants bien synchronisés.

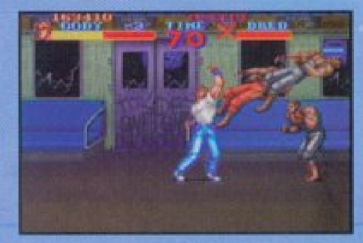
9 - Thrasher, le gardien du niveau, est du genre vicieux! Bousculez-le une première fois pour qu'il appelle du renfort et recommencez après avoir vaincu le premier groupe venu à son aide. Il appelle alors au secours une deuxième fois et c'est seulement lorsque vous avez détruit cette nouvelle vague que vous pourrez lui infliger quelques dommages. Utilisez en alternance les attaques normales telles que des volées et des coups de pied tournoyants et, lorsqu'il est vulnérable, allez-y avec les "super" assauts!

A l'ouest, du nouveau...

Les bas-quartiers ne sont qu'une infime partie de cet immense jeu! Avant de pouvoir parvenir jusqu'à la fille du maire, vous devrez descendre dans le métro, circuler dans le quartier ouest de la ville et visiter le quartier de la Baie, tout en vous mesurant à des centaines de voyous avides de célébrité... Mais ce n'est pas tout, car vous devrez aussi prendre un train d'assaut, faire exploser une boîte de nuit, etc... Ce jeu plein de suspense et d'action rivalise avec les meilleurs!



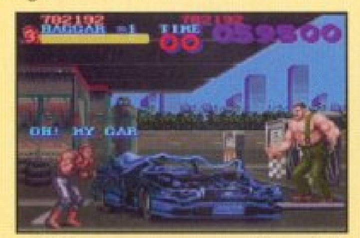
Combat dans le métro



C'est plutôt difficile de garder son équilibre sur un train en marche!

Les manches de bonus

A certains endroits de la partie, vous avez la possibilité de réduire en miettes la voiture d'un membre du gang. Cette action est chronométrée. Plus vite vous y arrivez, mieux c'est et vous vous délecterez de voir son propriétaire abasourdi s'approcher à pas traînants pour voir l'épave après le carnage!



"Oh non, ma voiture!"

Super Castlevania IV

Une nuit de pleine lune...



Détruisez tous les arrivants à coups de fouet!



Accrochez-le aux anneaux d'or et bondissez sur les autres plates-formes!



Utilisez une arme de tir pour tenir les bêtes sauvages à distance!



Ouvrez l'oeil et repérez les vivres!

Les loups hurlent, la pluie frappe le sol, et une figure solitaire approche des grilles de fer de Castlevania. Simon Belmont est déjà venu ici: il a été assez fou pour croire qu'il avait vaincu le diable. Mais, une fois de plus, Dracula a surgi des entrailles de l'enfer pour terroriser la Transylvanie, et Simon doit s'introduire dans la demeure du Comte pour tenter de le détruire à nouveau...

Lorsque le fouet claque...

Simon connaît bien son arme favorite, le fouet, et peut l'utiliser avec compétence: il en donne des coups cinglants pour repousser les ennemis, il le fait tournoyer autour de sa tête, technique moins puissante mais ayant une portée plus grande ou bien s'en sert comme d'un balancier pour franchir les abîmes géants. Contrairement aux précédentes aventures de Castlevania, Simon peut faire claquer son fouet dans toutes les directions, même lorsqu'il saute!

Pour se défendre contre les hordes de morts-vivants, Simon peut utiliser beaucoup d'autres objets qu'il découvre en frappant de son fouet certaines bougies ou certains murs. Citons parmi eux la montre, qui arrête momentanément la progression des ennemis, le poignard et la hache que Simon peut lancer sur les bêtes sauvages, les bombes incendiaires qui carbonisent l'ennemi et le boomerang qui revient à son point de départ après avoir été lancé.

Et, par dessus le marché, vous pouvez également ramasser des vivres pour restaurer votre énergie, des amulettes pour détruire les monstres, des potions d'invisibilité et les inappréciables vies supplémentaires!

Super Effets Spéciaux

Tout comme dans les films, les effets spéciaux deviennent maintenant un aspect important des jeux créés pour la Super Nintendo. "Super Castlevania IV" ne fait pas exception à la règle et Konami n'a pas hésité à utiliser au maximum les différentes fonctions intégrées à la console. La qualité des graphismes et de la bande son est spectaculaire, et vous allez vraiment être impressionnés par les paysages qui tournent, les pièces qui pivotent, les lustres qui se balancent, les tableaux qui tombent et les statues qui s'écrasent...



Attention aux paysages qui tournent!

Des pièges à gogo!

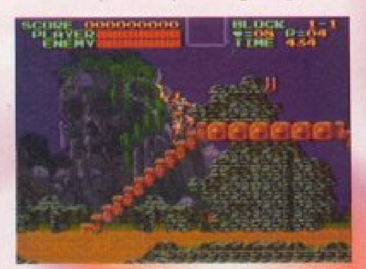
Le Comte retors n'a pas vraiment l'intention de vous laisser l'atteindre, et il a non seulement envoyé une armée de gardiens fantasmagoriques mais également installé d'innombrables pièges. Les plus fréquents sont des plateaux sur lesquels il est facile de marcher, mais qui s'effondrent en vous envoyant vous écraser au sol si par mégarde vous sautez par-dessus. Naturellement, vous retrouverez les pointes (incontournables) et les ponts (qui s'affaissent) mais vous aurez aussi du fil à retordre avec une pièce qui se met soudain à tourner, des tapis qui se dérobent sous vos pieds sans crier gare, des chutes d'eau qui vous éclaboussent et des harpons qui dégringolent de toutes parts!



Attention à ces plateaux!



Courez rapidement sur les ponts fragiles!



Pour augmenter la puissance de votre fouet, frappez les bougies qui éclairent le château!



Franchissez les grilles pour éviter les douves immenses.

Aventurez-vous dans le Manoir

Le domaine de Dracula comprend onze niveaux, eux-mêmes divisés en différentes étapes. Dépasser le premier pont-levis est relativement facile, mais réussir à survivre aux pièges qui vous attendent de l'autre côté... c'est une autre histoire!



Un coup de fouet bien dirigé devrait vous débarrasser des squelettes!

Le niveau initial contient une quantité incroyable de squelettes ainsi que quelques pièges assez répugnants... Dans la seconde section, vous devez franchir les grilles afin de pouvoir circuler derrière la clôture et éviter les grandes douves qui délimitent le passage extérieur. N'oubliez pas de cingler de votre fouet le maximum de candélabres pour voir s'ils ne contiennent pas des bonus...



Faites attention en vous balançant!

Une fois passés les jardins couverts, vous entrez dans une section du château qui sent le moisi: un nombre impressionnant de démons et de squelettes s'y sont donné rendez-vous. Utilisez la technique du balancement pour traverser certaines sections. Dans la dernière section du premier niveau, vous devrez franchir les plateaux dangereux et résister à tout un ensemble de nouveaux monstres, tels que Medusa et les têtes de chevaux. Le dernier gardien, un squelette-cavalier, peut être facilement vaincu si vous disposez d'une arme de tir. Il vous suffit de vous agenouiller dans le coin gauche et vous l'avez!



Prenez garde aux attaques qui viennent du dessus!



Ne faites pas le malin sur ces plateaux!



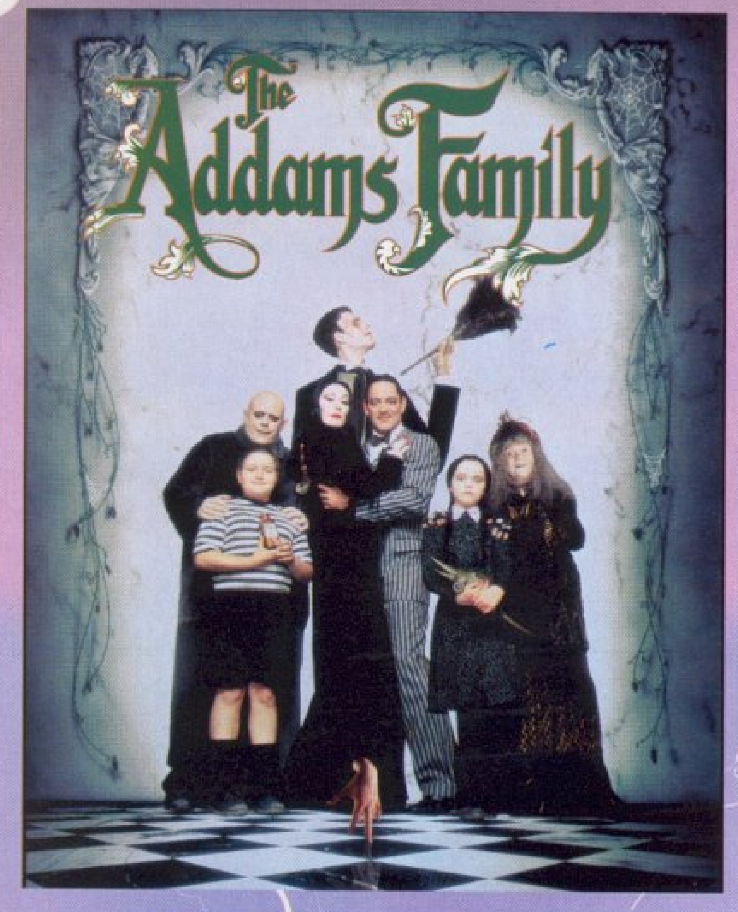
Autres difficultés

"Super Castlevania IV" est absolument gigantesque! C'est en soi toute une expérience; des centaines de fantômes et de monstres différents vous attaquent, des paysages toujours en mouvement et souvent dangereux vous agressent, des pièges vous guettent et les gardiens n'ont qu'un seul but: vous donner une bonne râclée! Peu importe vos préférences, ce jeu est vraiment un "must", il va vous captiver!



Le gardien du niveau un.





De supers fantômes!

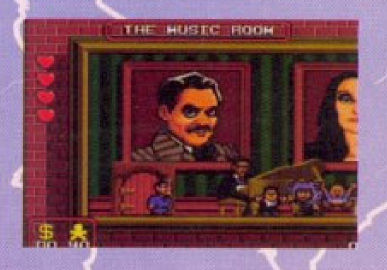
Un jour, en l'absence de Gomez parti faire une petite balade, Abigail Craven, femme perverse et retorse, décide de séduire Oncle Fester et de kidnapper le reste de la famille. Se délectant de se retrouver la maîtresse des lieux, elle s'est calée dans son fauteuil et a laissé sa petite troupe de monstres prendre possession de la maison! Aussi Gomez est-il amené à revendiquer sa propriété et à libérer sa famille. Il devra même se battre comme un fou pour arracher Morticia, sa bien-aimée, des griffes des monstres lors de l'effroyable combat final!

Découvrez cette famille!

Gomez - Gomez peut paraître un peu bizarre mais son coeur est grand et son ingéniosité est supérieure à celle de la plupart des fantômes. Donnez-lui une épée et il vous surprendra par la finesse de ses passes d'armes, tandis qu'il causera de terribles dégâts si vous lui mettez un club de golf entre les mains!

La Famille - De Pugsley à Grandma et de Wednesday à Morticia, tous ont eu des démêlés avec la rusée Abigail. Chacun d'entre eux est prisonnier dans l'une des parties du manoir et il doivent tous être libérés avant que Gomez ne puisse reprendre possession de sa maison!

La Chose - La chose se dissimule dans des boîtes, partout dans le manoir, prête à proposer des indications sybillines à Gomez lorsqu'il s'approche d'elle. Résolvez les énigmes pour retrouver un à un les membres de la famille...





Utilisez l'épée pour vaincre les revenants!

Les objets sinistres

Cette étrange maison est pleine d'objets spéciaux susceptibles d'aider Gomez dans ses recherches. Les dollars sont monnaie courante. Ramassez-en suffisamment pour recevoir une vie supplémentaire en récompense! De nombreux autres objets sont aussi à découvrir dont des coeurs (pour restaurer l'énergie perdue), des épées et des balles de golf (pour servir d'armes), des boucliers vous assurant momentanément l'invincibilité, des chaussures de sport qui vous permettent de courir plus vite et de sauter plus loin et un étonnant "Fez" qui vous donne la possibilité de voler pendant un court moment. Parfois, le "Fez" ou d'autres objets se révèlent indispensables pour atteindre certaines parties du manoir.

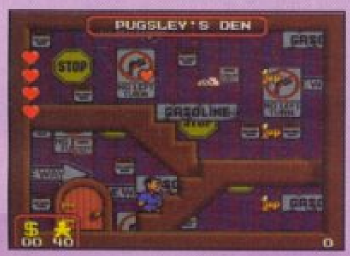


Cherchez quelques dollars de plus!

Le Manoir

Le manoir de la famille Addams est littéralement immense et comporte toutes sortes de pièces et de lieux. En réalité, l'aventure commence à l'extérieur. Gomez a, dès le départ, la possibilité de ramasser un certain nombre de dollars; une centaine d'entre eux vous permettra de recevoir une vie supplémentaire en récompense! Néanmoins, il n'est pas conseillé de sacrifier votre santé pour quelques dollars de plus...

L'entrée

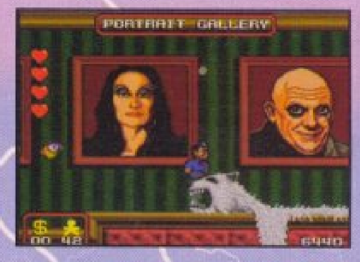


A propos, comment parvenir à la pièce secrète?

Une fois franchie l'entrée du manoir, vous vous trouvez dans le hall... dont les nombreuses portes donnent accès à une série de pièces... dont la dernière renferme peut-être un membre de la famille... ou un horrible monstre! Remarquez qu'il existe aussi, évidemment, une pièce secrète qui regorge de dollars et de vies supplémentaires...



Passez par la pièce du dessus pour gagner la Salle de Jeu.



La porte du haut à droite mène à la Galerie des portraits.



Le vieil arbre mystérieux se situe derrière la porte de gauche.



Prenez la porte de droite pour affronter les dangers de la Serre.



Envie de manger un morceau dans la cuisine? Prenez, dans ce cas, la porte du haut à droite!



L'office fait suite à la cuisine. Qui aurait cru que de la viande rôtie pourrait attirer autant de créatures affamées?

Pour trouver la famille

Les portes dissimulent plus d'un niveau/ pièces; vous devez livrer bataille dans toute une série de dortoirs mortels et de chambres terrifiantes avant d'atteindre votre but! Le simple fait de traverser la cuisine est assez éprouvant...



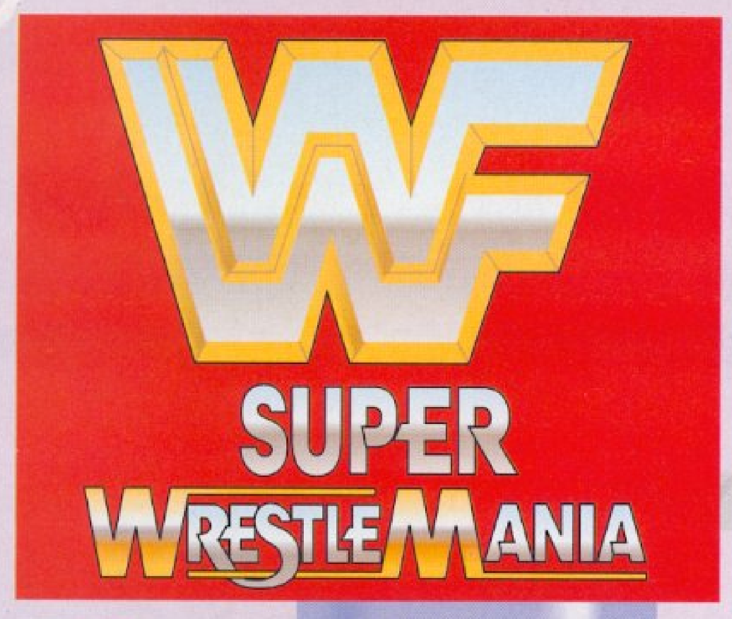
Attaquez ensuite les pentes glissantes. Est-ce un pingouin que vous venez de voir passer comme un boulet?



Si vous réussissez à franchir les sept niveaux de la cuisine, vous vous retrouverez face au bonhomme de neige! Si vous parvenez à le vaincre, vous avez droit à un coeur d'énergie supplémentaire!

Pour effrayer les fantômes

"The Addams Family", sur la Super Nintendo, vous offre non seulement des graphismes et une musique formidables - haute technologie et 16 bits obligent - mais aussi un jeu drôle et irrésistible! Un autre succès à tout casser!



Le Super Catch Américain!

L'explosion de la musique... Les rugissements de la foule... L'atmosphère électrique... Tous ces éléments s'allient pour faire de WWF un spectacle vraiment exceptionnel et voici que la quintessence même de ce sport a été portée sur la Super Nintendo dans un style éblouissant!

Sautez sur le Ring...

"Super Wrestlemania" présente dix des plus grands catcheurs de WWF connus jusqu'à maintenant. Chacun d'eux est représenté de manière ultra réaliste! Choisissez le style de combat: seul, en équipe ou en mode Survivor Series (quatre catcheurs par équipe!). L'issue du match dépend du style de compétition choisi: dans les combats en simple ou par équipe de deux, les chutes ne pardonnent pas; alors que dans les Survivor Series, il suffit qu'un seul homme reste sur le ring pour gagner.



Hulk Hogan

Il est probablement le plus grand catcheur du monde; pour soutenir cette réputation, il dispose d'une gamme impressionnante de mouvements très puissants.



The Undertaker

Attention - sa manière de lutter est encore plus redoutable et intimidante que son nom funèbre!



Sid Justice

Sid a sa manière bien personnelle de comprendre (et de rendre) la justice... certains en font l'amère expérience!



Randy 'Macho Man' Savage

A l'heure où nous écrivons, il est le champion de WWF. Il est capable des attaques aériennes les plus agiles et les plus percutantes!



Jake The Snake

"The Snake" (le serpent) possède la vigueur et la rapidité de son homologue reptilien, ce qui en fait un adversaire redoutable pour tous les autres catcheurs!



Ted DiBiase - The Million Dollar Man

DiBiase croit que tout se paye et si vous refusez son argent, il sait employer des moyens "frappants"... et persuasifs!!





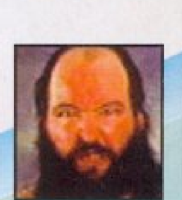
Animal

C'est la moitié de la Légion of Doom; sa rage et sa férocité en font un adversaire redoutable!



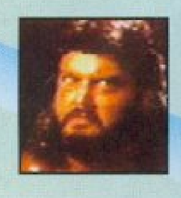
Hawk

Les puissants biceps de Hawk et ses techniques très spéciales en font un catcheur dont il faut tenir compte! Il est encore plus fort (si c'est possible) qu'Animal, son partenaire.



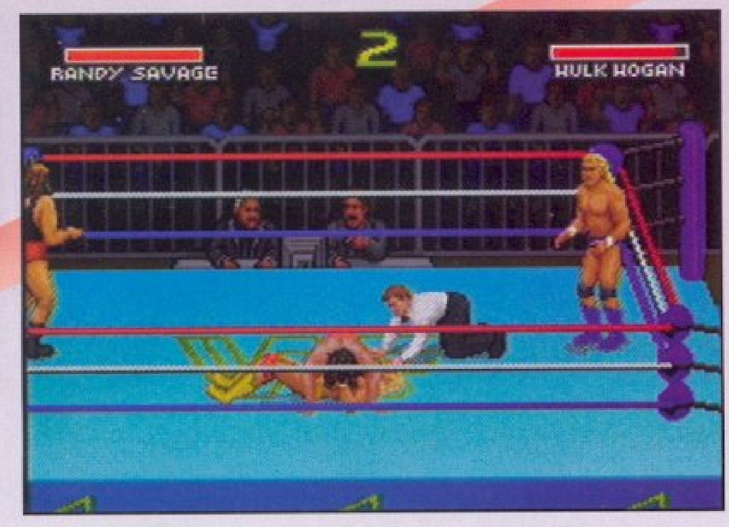
Earthquake

Earthquake appartient à l'équipe des Natural Disasters (les catastrophes naturelles); avec son physique et ses attaques surprenantes de rapidité, il peut s'avérer désastreux pour ses adversaires!



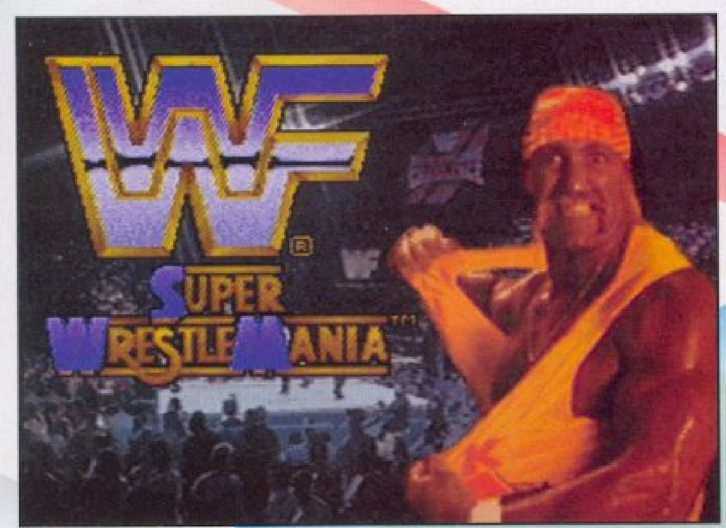
Typhoon

La seconde moitié des Natural Disasters. Typhoon est gros, lourd et très, très fort: il ne fait pas bon être son rival!



Jouez en équipe ou relevez le défi!

Pour vous amuser encore davantage, vous pouvez inviter un ami à se joindre à vous. Mais, un bon conseil, si vous voulez vraiment goûter le fin du fin en terme de catch vidéo, mettez-vous à deux et offrez-vous une partie de "Super Wrestlemania" en mode Survivor Series - il n'y a pas plus giga actuellement!



Des images Super Numériques!

"Super Wrestlemania" est un bon exemple de ce dont la Super Nintendo est capable. Les images numérisées des catcheurs au début de la partie sont de toute beauté. Cela est dû, en grande partie, au fait que ces images ont été "scannées" directement à partir de la Super Nintendo: seule une machine 16 bits permet d'employer une telle technique. La qualité des graphismes est également stupéfiante: les détails de chaque catcheur sont superbement bien rendus... et que dire de l'animation... sinon qu'il faut la voir pour y croire! Et ce n'est que le sommet de l'iceberg...

Super Techniques

L'intérêt d'une partie de catch dépend des mouvements proposés; heureusement, "Super Wrestlemania" en a une quantité fantastique à sa disposition! Contrôlez les différentes prises avec les quatre principaux boutons (A, B, X et Y) et combinez ces derniers selon les instructions pour réaliser les attaques les plus complexes.



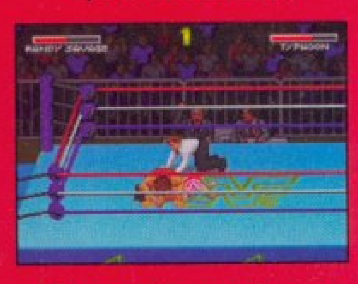
Donnez-lui un coup de pied!



Malmenez votre adversaire avec un suplex qui le déroutera!



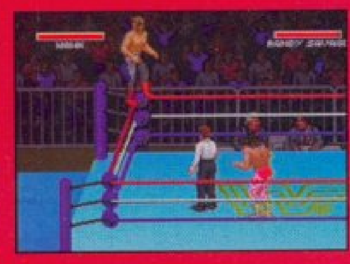
Assommez votre rival lorsqu'il est sur le tapis.



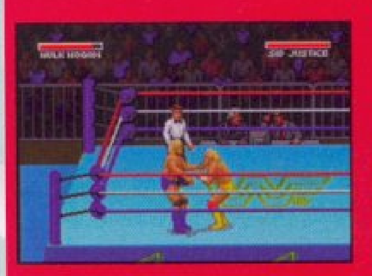
Plaquez-le au sol pour gagner la reprise.



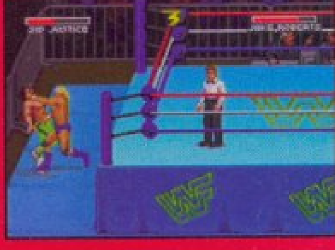
Des coups de pied en avant tournoyants sont aussi efficaces qu'impressionnants!



Attaquez d'un coup de coude tournoyant à partir du sommet du poteau pour réellement mettre à mal l'autre catcheur!



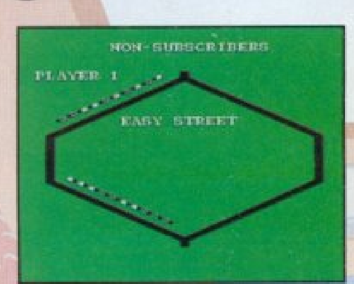
Une projection de hanche peut être très efficace lorsque votre adversaire court vers vous!



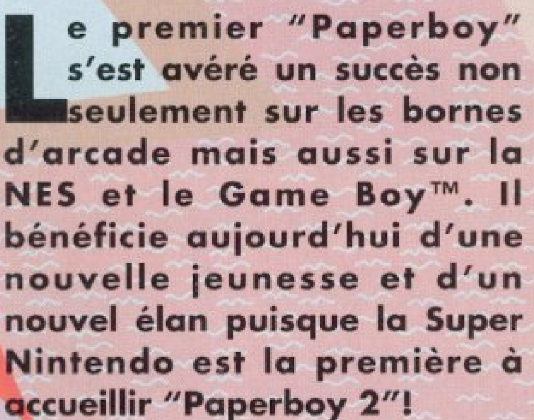
Voici maintenant un combat en dehors du ring, il fallait s'y attendre!

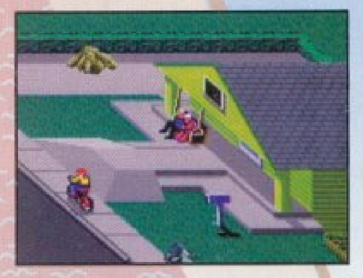
PAPERBOY 2™

Nouvelle naissance d'un classique



Le premier "Paperboy" s'est avéré un succès non seulement sur les bornes d'arcade mais aussi sur la NES et le Game Boy™. Il bénéficie aujourd'hui d'une nouvelle jeunesse et d'un nouvel élan puisque la Super Nintendo est la première à accueillir "Paperboy 2"!





La tournée des abonnés

L'idée maîtresse de "Paperboy 2" reste la même que celle de son prédécesseur: vous devez livrer des journaux à tous les abonnés. Il vous suffit de lancer les périodiques dans la boîte à lettres ou sur le pas de la porte mais si vous ratez votre tir ou cassez une partie de la propriété, vous perdez un abonné. Si vous les perdez tous, vous êtes renvoyé! Mais, si vous réussissez un "parcours sans faute" vous serez récompensé par une vie supplémentaire ou un réabonnement.





Au voleur!

Après avoir traversé la route, vous verrez peut-être un voleur en train de cambrioler une station d'essence. Vous pouvez arrêter son action et recevoir une bonne récompense en le frappant d'un bon coup de journal! Par ailleurs, si vous arrêtez la course effrénée de la poussette de bébé avec un tir bien synchronisé, votre photo paraîtra dans le journal!

La lutte des sexes

De même que vous pouvez exercer vos talents sur trois semaines, vous avez également la possibilité de choisir d'être un Paperboy ou une Papergirl. Quoiqu'il n'y ait pas d'avantage en jeu, il ne fait aucun doute qu'il y aura quelques compétitions lorsque viendra le moment de prouver qui sont les cracks: les garçons ou les filles?

Amusez-vous à deux !

Pour vivre une compétition vraiment intense, jouez contre un ami. La tournée est jouée séparément, ce qui vous permet d'accumuler un score décent et de vous assurer de maintenir la satisfaction de votre clientèle, tandis que la manche de bonus est jouée simultanément. Si vous êtes en passe de gentillesse, vous pouvez laisser votre copain jouer tout seul, mais si les habitants grincheux se mettent à vous harceler, vous feriez mieux de lui faucher son vélo!

Une journée parmi les autres


MONDAY
PLAYER 1
The Daily Sun
BABY TO MOM: BYE BYE

Etre un Paperboy n'est pas de tout repos. Durant une semaine, vous devrez subir le manque de respect des gens, les clients courroucés, les chiens enragés... et tout cela sans un seul remerciement! Mais si c'est de l'argent de poche que vous voulez, alors n'hésitez pas à monter sur votre vélo et à commencer la distribution!


Prenez garde en montant les rampes!

Comme dans le jeu précédent, cette ville est un peu bizarre: vous rencontrez des statues au souffle de feu, des ingénieurs circulant sur des pneus, des monstres surgis des égouts, des zombis, des voitures qui foncent droit sur vous, etc. Sans compter les amateurs de skateboard qui vous empoisonnent la vie. Mais un journal bien envoyé peut alléger vos difficultés pendant un moment...

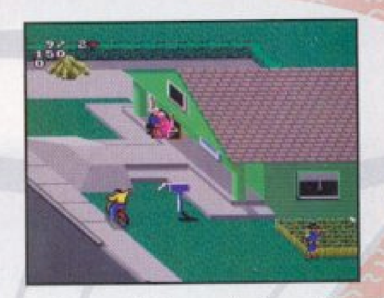

Surveillez les chiens et les chats en traversant ces intersections très animées!


Attention au verre!

Votre tournée comporte vingt maisons, dont dix sont habitées par des abonnés. Si vous arrivez à distribuer leur dû aux dix souscripteurs, vous recevez une vie supplémentaire; si vous ratez la maison d'un client, il annule son abonnement. Un parcours sans faute vous permet d'obtenir des réabonnements (jusqu'à dix maximum).

La première semaine se passe dans une petite cité, mais si vous atteignez la seconde ou la troisième semaine, les villes deviennent plus intéressantes et vous y trouverez des manoirs, des carnavals, des parcs et des vendeurs de voiture.


Etait-ce vraiment une bonne idée de cogner dans la voiture?


Lancez le journal dans la boîte à lettres pour gagner des points supplémentaires

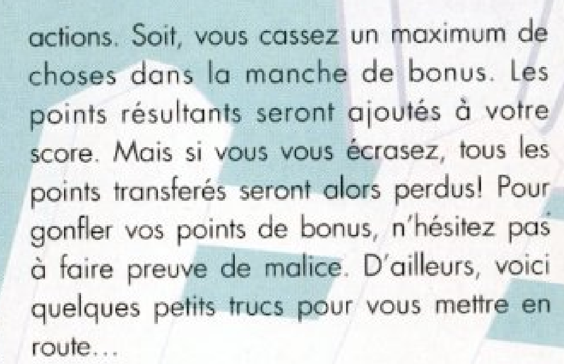
Manche de bonus

Si vous arrivez à tenir toute une journée, il vous sera possible d'éblouir les foules par votre adresse durant le Cours de Formation. Il est composé d'une série de rampes, de ponts et d'obstacles, ainsi que de cibles qui vous donnent des points si vous les atteignez. Arrivez sain et sauf à la fin de ce cours et votre score sera vraiment giga!

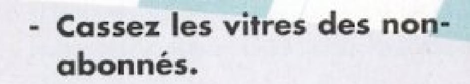
Marquer des points

Etre un Paperboy, ce n'est pas seulement distribuer des journaux. Pour obtenir un méga-score, il vous faut connaître les ficelles du métier!

A la base, vous pouvez marquer de deux façons différentes. Vous pouvez, soit distribuer des journaux et faire des bonnes actions. Soit, vous cassez un maximum de choses dans la manche de bonus. Les points résultants seront ajoutés à votre score. Mais si vous vous écrasez, tous les points transferés seront alors perdus! Pour gonfler vos points de bonus, n'hésitez pas à faire preuve de malice. D'ailleurs, voici quelques petits trucs pour vous mettre en route...







- **Cassez les vitres des non-abonnés.**
- **Tapez dans les voitures pour froisser la tôle.**
- **Libérez le cochon en train de rôtir!**
- **Frappez les chiens!**


OOOH! Encore un carreau de cassé!

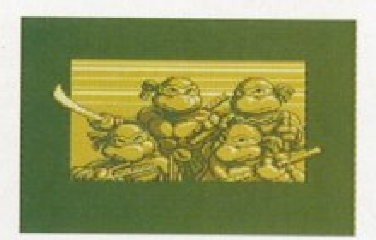


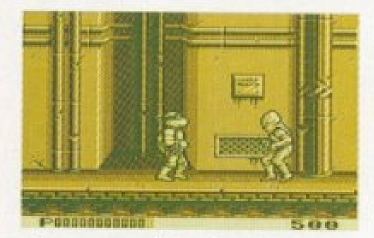
Le retour de Shredder!

Les héros vont et viennent mais les méchants continuent à rôder aux alentours. Voici qu'encore une fois, les quatre tortues intrépides vont devoir sortir des égouts pour s'occuper de Shredder et du Foot Clan!

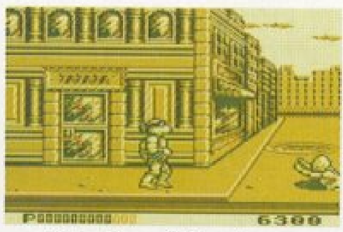
Les techniques des tortues

Les quatre tortues - Raphael, Leonardo, Donatello et Michaelangelo - sont Maîtres en arts martiaux et manient également avec fougue leurs armes favorites! Outre leur capacité à asséner des coups de pied en sautant et à utiliser leurs armes offensives, nos quatre super héros peuvent également épuiser leurs adversaires par leurs célèbres glissades! Il n'existe que peu de différence entre chaque tortue, bien que Donatello soit légèrement moins rapide que ses amis et que la portée des attaques de Raphael soit un peu limitée.

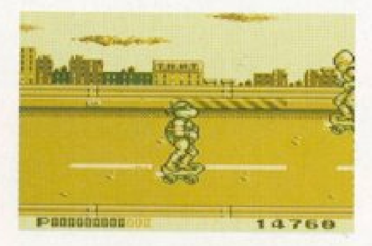




Bagarre dans les égouts!



Attention à la plaque d'égout!

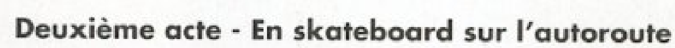


En balade sur l'autoroute

Premier acte - Le combat pour sortir des égouts

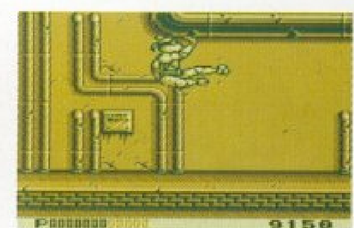
La première tâche des tortues consiste à faire une percée pour quitter les égouts et gagner les rues! Le Foot Clan a bien l'intention de cantonner les tortues dans le secteur où elles vivent, aussi a-t-il envahi les égouts et n'hésite-t-il pas à utiliser les tactiques les plus déloyales pour être sûr de parvenir à ses fins! Les tortues sont entourées d'ennemis innombrables, depuis les membres du Foot Clan, relativement faibles et peu armés jusqu'aux clowns lanceurs de bombes. L'action se déplace dans les rues pendant un court instant mais regagne bien vite l'atmosphère humide des égouts. Une puissante explosion provoque l'effondrement du toit, mais, par bonheur, les tortues sont des héros pleins de ressources et peuvent s'accrocher aux tuyaux restés intacts!

Le fameux suppôt de Satan, Rocksteady, apparaît à la fin de l'étape. Non seulement il vous faut éviter ses charges explosives et ses tirs, mais vous devez aussi prendre garde aux pots de fleurs qui vous tombent dessus!

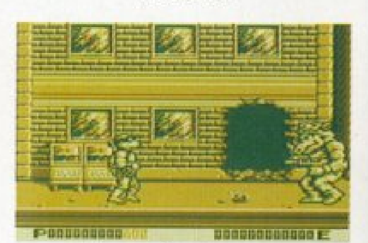


Deuxième acte - En skateboard sur l'autoroute

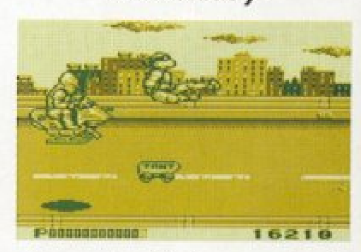
Lors de la deuxième étape, les tortues foncent sur l'autoroute sur leurs skateboards turbo-propulsés! Les avions qui rôdent autour de vous ainsi que les soldats du Foot Clan montés sur roulettes vous rendent la vie plus que difficile et présentent à nos héros des problèmes de plus en plus complexes au fur et à mesure que vous approchez du but! L'énorme, méchant et horrible Bebop apparaît à la fin, sûr de vous surprendre par une série de nouvelles attaques.



Simplement en train de rôder...



En cadence avec Rocksteady



Coup de pied en sautant pour détruire les avions voltigeurs!

"Cowabunga"

TMHT II comporte bien d'autres étapes débordant de membres du Foot Clan, tous plus diaboliques les uns que les autres! Si l'action et le plaisir ininterrompu ne vous suffisent pas, la musique époustouflante et les discours des tortues vous captiveront!

Parties de Bonus et de repêchage

Si vous terminez un niveau sans perdre une tortue, vous avez la possibilité de réussir un super score au cours d'une partie de bonus. C'est le moment de ramasser le plus grand nombre possible de pizzas avant l'expiration du temps imparti, mais attention, ces pizzas ont la mauvaise habitude de disparaître très rapidement! La partie de repêchage vous est proposée à la fin de l'étape si l'une des tortues a été capturée. Vous devrez détruire le garde avant que le temps ne soit écoulé. S'il parvient à vous toucher, vous ne perdrez pas d'énergie mais de précieuses secondes vous seront retirées!



Attaquez et repliez-vous!



Barcelone au creux de votre main

"Track Meet" vous permet de revivre le plaisir et l'atmosphère des derniers Jeux Olympiques! Sept épreuves divertissantes et pleines de défis attendent tous les athlètes ambitieux, qui pousseront leur talent et leur endurance jusqu'à leur extrême limite!



Le 100 mètres

Le 110 mètres Haies

Lancer du Javelot

Saut à la Perche

Saut en Longueur

Que les jeux commencent!

Vous pouvez soit vous entraîner à une épreuve, soit participer à un championnat et vous mesurer à un athlète choisi par l'ordinateur, soit, grâce au Game Link™, tenter votre chance contre d'autres joueurs. Si vous parvenez à battre un concurrent sélectionné par l'ordinateur, un autre se présente, encore plus fort. Vos adversaires vont du barbare pataud jusqu'au ninja agile.

Chaque fois que vous terminez une épreuve, vous recevez un nombre de points proportionnel à vos performances. L'athlète ayant atteint le meilleur score à la fin de l'ensemble des épreuves est déclaré vainqueur!

Première épreuve - le 100 mètres

Au 100 mètres, il vous suffit d'actionner le bouton de votre manette de jeu aussi vite que possible! Une très grande rapidité est nécessaire pour réussir à battre les athlètes de l'ordinateur!

Deuxième épreuve - Le 110 mètres haies

Il s'agit d'une épreuve un peu plus technique car, tout en ayant à courir le plus vite possible, il vous faut également très bien synchroniser vos sauts. Pour conserver votre vitesse tout en sautant, vous devez effectuer un petit saut tout près de la haie.

Troisième épreuve - Lancer du javelot

Vous devrez d'abord concentrer votre puissance et ensuite lancer le javelot aussi loin que possible. Pour réaliser la meilleure performance, commencez votre lancer sur la ligne des 10 mètres, puis lâchez tout lorsque vous atteignez la dernière ligne! Cherchez un angle situé entre 39 et 42 degrés pour que le javelot ne retombe pas trop rapidement.

Quatrième épreuve - Saut à la perche

La réussite dépend d'une position parfaite de la perche! Fixez d'abord la hauteur puis avancez en courant et plantez la perche à l'endroit prévu à cet effet, juste devant la barre. Relâchez la perche exactement au bon moment pour réussir à enrouler la barre et faire en sorte que la perche retombe en arrière.

Cinquième épreuve - Saut en longueur

Ici, l'astuce consiste non seulement à trouver le bon angle mais aussi à marcher le plus loin possible sur la planche. Courez vers le sable, puis sélectionnez votre angle au moment où vous frappez la planche. Encore une fois, les performances optimales sont atteintes avec un angle situé entre 39 et 42 degrés.

Sixième épreuve - Lancer du disque

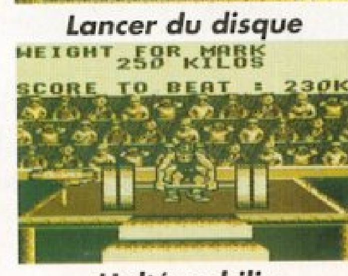
C'est un peu difficile! Accumulez le maximum de force puis lancez le disque avant d'avoir le tournis! Le meilleur moment pour lancer se situe à la seconde où vous vous trouvez face au terrain pour la deuxième fois, mais attention! Si vous choisissez mal le moment, le disque atterrit dans les filets!

Septième épreuve - Haltérophilie

Après avoir sélectionné le poids que vous souhaitez tenter de soulever, commencez par accumuler le maximum de force. Quand votre personnage se redresse, préparez-le pour l'étape suivante en appuyant sur l'autre bouton. Epreuve à déconseiller aux mauviettes!



Lancer du disque



Haltérophilie



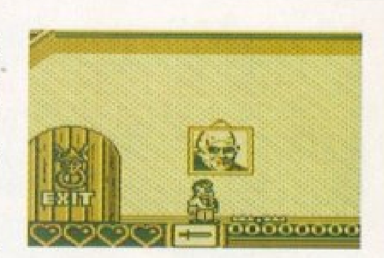
La qualité du film sur votre portable

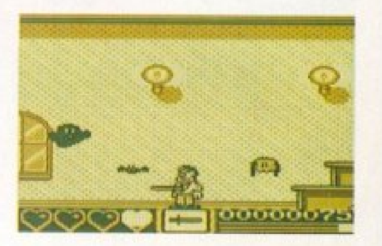
Les terrifiants événements qui se déroulent dans le manoir de la famille Addams sortent aussi sur le Game Boy™ dans un jeu dont la qualité n'a rien à envier à ses aînés (NES et Super Nintendo)!

Dans le rôle de Gomez, vous devez explorer ce manoir fantasmagorique à la recherche des autres membres de la famille qui ont mystérieusement disparu. Depuis que Gomez est parti, d'autres fantômes ont envahi la demeure et préparé des pièges pour écarter les visiteurs indésirables; Gomez en fait partie!

Par bonheur, certains objets peuvent aider Gomez à repousser ces intrus. Certaines potions lui donnent la possibilité de se transformer en monstre féroce aux pouvoirs assez particuliers, lui donnant, par exemple, la possibilité d'aller très, très vite. Il dispose également d'un important stock de dagues qui lui permet de tenir en échec les fantômes.

Le manoir de la famille Addams est immense. Les niveaux de cet édifice abondent en égouts, cuisines, chambres à coucher, bibliothèques et autres pièces de toutes sortes. Vous découvrirez même un monde de glace habité par des pingouins dans le réfrigérateur et un incinérateur infesté de rats sous la maison ! La diversité des lieux et l'omni-présence de l'action satisferont à coup sûr tous les possesseurs de Game Boy™ à la recherche d'une aventure pleine de défis!









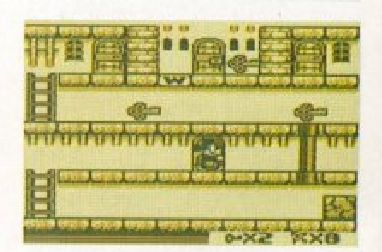
© Disney

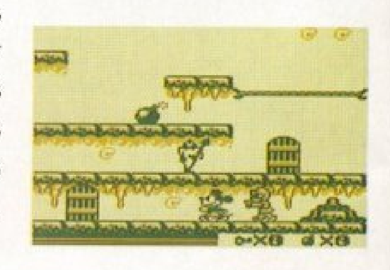
Entrez dans le monde merveilleux de Disney et accompagnez Mickey Mouse lorsqu'il pénètre dans le palais du magicien maléfique!

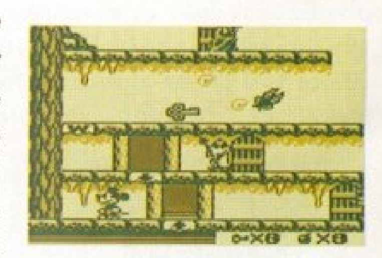
En alliant la stratégie à l'action, il vous faudra guider Mickey dans les innombrables pièces du palais et ramasser suffisamment de clés pour pouvoir passer à la section suivante. Chacune des pièces fait partie d'un labyrinthe, aussi devez-vous tracer avec soin votre itinéraire et vous assurer d'avoir en votre possession les marteaux vous permettant de franchir les énormes rochers qui obstruent votre chemin.

De nombreux zombis et fantômes habitent les pièces, aussi devez-vous trouver les clés très rapidement pour éviter qu'ils ne vous attrapent et ne vous transforment en l'un d'eux! Vous trouverez également des bombes et des flèches, mais en quantité limitée... assurez-vous de viser juste!

La splendeur et la magie que dégage le personnage créé par Walt Disney sont brillamment mises en évidence dans ce jeu. Mickey est dépeint avec finesse de même que le décor spectral qui l'entoure. Et, lorsqu'on réalise l'énorme quantité de pièces et d'enigmes que comporte ce jeu, on peut être certain de passer de bons (longs) moments magiques!









Une comédie sur votre portable!

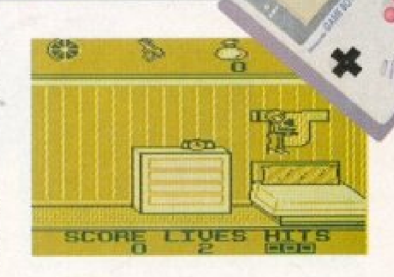
La comédie qui a triomphé sur tous les écrans du monde est maintenant disponible sur le Game Boy™!

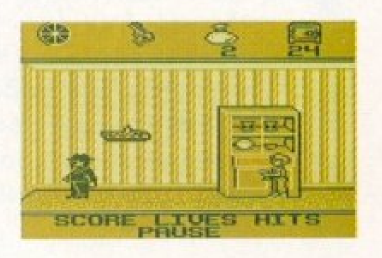
Très proche du film, ce jeu vous permet d'aider le jeune héros qui doit cacher tous ses trésors afin de les soustraire à la cupidité du gang! Ramassez-les et jetez-les dans le vide-ordures pour les faire tomber au sous-sol... les voleurs ne pourront pas les trouver!

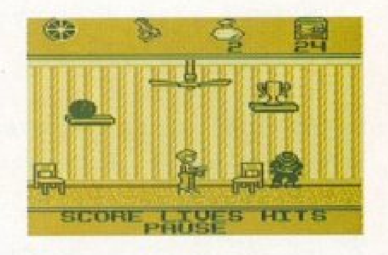
Cette aventure passionnante se compose de plusieurs étapes. Cherchez d'abord les bijoux et l'argent dans la gigantesque maison, puis les jouets! Ensuite, installez des pièges pour assommer les escrocs et cherchez la fronde dont vous aurez besoin pour vous défendre contre certains ennemis!

La maison se déroule sur plusieurs écrans; c'est seulement lorsque vous les avez tous passés en revue et réuni suffisamment de trésors que l'accès du sous-sol vous est autorisé. Mais, avant de descendre, assurez-vous que les voleurs ont eu leur compte et n'oubliez pas de faire également attention aux araignées...

Le suspense de "Home Alone" est aussi intense que celui du film. Un jeu d'aventure véritablement irrésistible!









Surgissant du Royaume des Ombres...

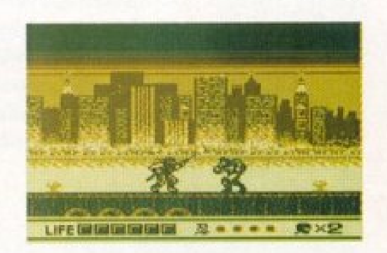
A New-York, les forces des ténèbres sont à l'oeuvre: ses habitants vivent dans la terreur semée par un nouveau dictateur qui, systématiquement, réduit les Etats Unis à sa merci. Seul un homme peut l'arrêter. Il sera le seul à tenter l'impossible. Ryu Hyabusa surgit des ombres de la nuit pour donner un nouvel espoir au pays; il sait pourtant que les chances sont loin d'être de son côté...

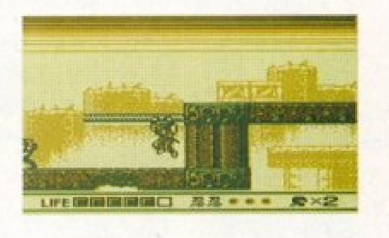
Armé de toute une panoplie d'armes ninjitsu, Ryu doit se frayer un chemin à travers les rues étroitement surveillées de New York et combattre les innombrables robots et hommes de main à la solde du mystérieux dictateur. S'il sait regarder attentivement autour de lui, il trouvera des bombes incendiaires bien utiles et des potions vitales. Mais notre héros doit vraiment être au meilleur de sa forme pour survivre aux assauts impitoyables de ses adversaires!

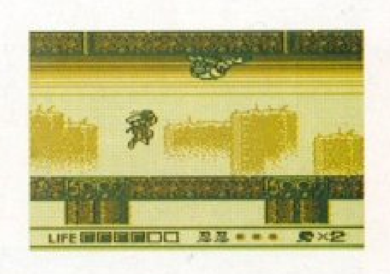
Ryu dispose également d'un grappin qu'il peut accrocher à certaines plates-formes élevées avant de s'y hisser. Il peut utiliser le même moyen pour descendre sur les plates-formes inférieures et découvrir de nouvelles zones!

"Shadow Warriors" comprend d'innombrables niveaux, pièges et gardiens. Les tapis roulants sur lesquels vous devez combattre vous conduisent à un monstre très musclé qui vous attend de pied ferme. Il faut également venir à bout des obstacles qui jalonnent l'hyper violent troisième niveau... à la fin duquel vous vous mesurez à un robot muni d'un révolver!

A chaque seconde, l'action de ce jeu est aussi attrayante que dans la version NES. Absolument incontournable pour les fanatiques de "Shadow Warrior" et "Double Dragon".







MEGA MAN

DR. WILY'S REVENGE

Comme s'il ne lui suffisait pas de semer la terreur sur les écrans de la NES, le diabolique Dr. Wily a également élu résidence sur le Game Boy™. Même Mega Man a fort à faire avec ce redoutable monstre, aussi avons-nous réuni les meilleurs trucs et astuces, pour vous aider à surmonter les difficultés qui s'annoncent!

Ordre d'entrée en scène des Ennemis

Un des principaux points forts de la série des jeux Mega Man est que vous pouvez choisir l'ordre dans lequel vous voulez entreprendre les divers niveaux. Si vous gardez à l'esprit que vous bénéficiez de la puissance des ennemis vaincus, il existera toujours pour vous une bonne route, super héros en herbe!...

Séquence	Adversaire/ Niveau	Vaincu avec
1	Elecman	Arme Normale
2	Iceman	Rayon électrique
3	Fireman	Rayon de glace
4	Cutman	Rayon de feu

A la fin du dernier niveau, vous recevez en récompense le "transporteur", une plate-forme spéciale de lévitation qui vous permet d'atteindre certaines plates-formes ou de traverser un lit de pointes.

Le château du Dr Wily

L'aventure continue! Le Dr Wily vit dans un complexe plutôt intimidant rempli de pièges et de gardes qui y ont été placés pour écarter les intrus. Heureusement, vous disposez désormais d'un nombre d'armes impressionnant ainsi que du transporteur nouvellement acquis, une plate-forme de lévitation bien utile!

Détruisez les ennemis avec le rayon électrique et utilisez ensuite la plate-forme du transporteur pour obtenir des vies supplémentaires.

Utilisez le rayon électrique ou les lames et frayez-vous un chemin avec précaution à travers les morceaux de vis: vous devriez alors recevoir un certain nombre de P-Ups.

Si vous tombez, tenez-vous sur le côté gauche pour éviter d'abord le câble électrique, puis les pointes.

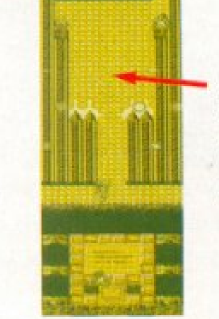
Sautez sur le fil électrique pour éviter le puissant courant d'air, puis sautez lorsque l'électricité disparaît.

Lorsque l'oiseau vole par-dessus, faites partir le bouclier de feu afin que les oeufs soient consumés par les flammes durant leur chute.

Augmentez la puissance de tous vos pouvoirs en restant immobile et en détruisant les groupes de vis qui descendent par terre, puis en réunissant les bonus laissés derrière elles.

Augmentez la puissance du transporteur afin de pouvoir grimper sur la droite.

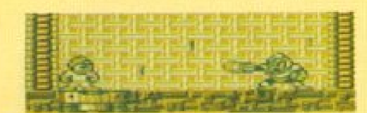
Solidifiez les Shieldmen (hommes boucliers) juste après qu'ils aient tiré; cela les laisse sans défense et vous offre une cible facile.



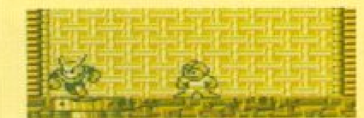
Lorsque vous tombez, dirigez-vous vers le milieu et restez-y!

Système de téléportation de Wily

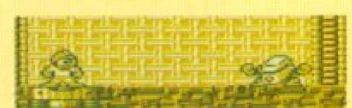
Cinq robots de plus vous attendent dans cette terrifiante section!



Flashman - Exterminez-le en restant près de lui et en utilisant le feu - même si Flashman arrête le temps, votre bouclier de feu va continuer à tourner et lui infligera de sérieux dommages.



Quickman - Utilisez d'abord votre arme normale pour diminuer son énergie de plus de 50% et utilisez ensuite le bloqueur de temps pour en finir avec lui.



Bubbleman - Faites-le exploser à coups de boomerang rapides, un jeu d'enfant...

Heatman - Tirez sur lui avec une bulle, puis lorsqu'il vous charge, sautez au-dessus de lui et courez vers l'autre côté de la pièce. Répétez cette procédure jusqu'à ce que vous en soyez venu à bout!



Swordman - Cet ennemi semble facile à vaincre. Lorsqu'il lève son épée, déplacez-vous tout près et bombardez-le de balles provenant de votre arme normale. Evitez de toucher son épée car cela augmente sa puissance: il est préférable de le toucher directement au corps.

Le vaisseau de l'espace du Dr Wily

Servez-vous du transporteur pour monter au sommet des plates-formes élevées et des blocs de glace.

Ne vous précipitez pas sur ces barrières électriques.

Après être tombé de deux écrans, utilisez le transporteur pour être sûr de ne pas vous empaler sur les clous!



Lors de l'intersection avec les blocs qui disparaissent, surveillez l'arrivée du petit arrêt que comporte la route et traversez: il vous faudra peut-être attendre un peu avant de continuer.

Solidifiez les robots à oeil de punaise puis faites-les exploser avec votre arme normale.

Cet ensemble de blocs est encore plus difficile à négocier! Lorsque vous êtes sur un bloc juste à côté des clous, sautez directement en haut afin d'atterrir sur un bloc qui apparaît au-dessus. Commencez à sauter lorsque le bloc précédent disparaît.

Servez-vous du transporteur pour monter sur la plate-forme supérieure afin de pouvoir ramasser les P-ups dans les écrans situés en-dessous.

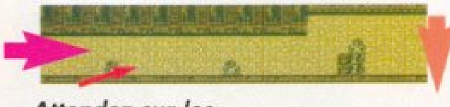
Employez le rayon de glace pour geler les balles tournoyantes et les machoîres pivotantes.

Grimpez précautionneusement autour de cette section, en utilisant le bouclier de feu pour chasser ces oiseaux agressifs.

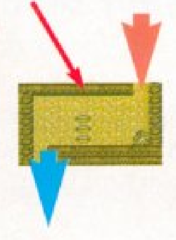
Utilisez l'explosif atomique pour détruire les blocs métalliques et obtenir des vies supplémentaires.

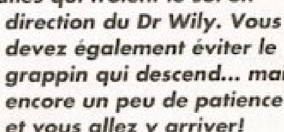
Restez à gauche ou à droite lorsque vous tombez ici.

Lorsque vous tombez, allez à droite pour attraper la vie supplémentaire en dessous du W.



Attendez sur les ventilateurs que l'électricité soit coupée! Puis, prenez vos jambes à votre cou!





Dr Wily! Utilisez tout d'abord la rapidité des boomerangs pour détruire le piège situé au fond du véhicule d'où proviennent les missiles tournoyants, puis, servez-vous du miroir pour dévier les balles qui frôlent le sol en direction du Dr Wily. Vous devez également éviter le grappin qui descend... mais encore un peu de patience et vous allez y arriver!

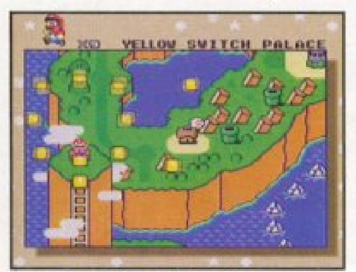
SUPER MARIO WORLD



Suivez la route de terre battue...



Sautez sur l'interrupteur



Tous les blocs jaunes deviennent alors normaux!



Sautez sur le second tuyau vert.



Les Palais des interrupteurs

"Super Mario World" contient de nombreux palais avec des interrupteurs vous permettant de modifier les blocs transparents pour les transformer en blocs normaux, facilitant ainsi quelque peu les problèmes de Mario!

Palais de l'interrupteur jaune

Il est très facile à atteindre. Il vous suffit de terminer l'Ile 1 de Yoshi, et de suivre le chemin vers le haut: le palais de l'interrupteur jaune se trouve au sommet. Allez à droite, passez par le tuyau et vous arrivez à un grand Palais avec, au centre, l'interrupteur jaune - Sautez dessus pour transformer les blocs jaunes en blocs normaux!

Palais de l'interrupteur vert

Le Palais de l'interrupteur vert peut être trouvé dans Donut Plains 2. Entrez dans ce monde, et ensuite, dans le rôle de Super Mario ou de Mario-Cape, sautez sur le second tuyau vert auquel vous arrivez. Puis, lorsque vous atteignez un groupe de quatre blocs ascendants, jetez une carapace sur le plus élevé, ou bien volez au-dessus jusqu'à la clé située au sommet. Ouvrez avec la clé et vous êtes dehors!

Palais de l'interrupteur rouge

Vous trouvez le Palais de l'interrupteur rouge dans Vanilla dome 2. Trouvez le bloc P en allant à droite, en haut, à droite, de nouveau en haut, puis à gauche sur le bloc P près d'un mur. Utilisez ce bloc P pour dépasser le mur de briques, puis descendez le second tunnel et à gauche vers une clé; le trou de la serrure se trouve sur une plate-forme plus bas que la clé...

Palais de l'interrupteur bleu

Le dernier palais de l'interrupteur se trouve dans la Forêt de l'Illusion 2. Descendez au fond du tunnel indiqué, puis à gauche, traversez le faux mur vers la clé qui attend.



Faites apparaître la plante grimpante avec la carapace, puis grimpez au sommet.



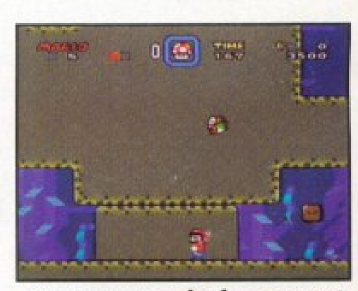
Trouvez le bloc P et utilisez-le pour dépasser le mur.



Mettez la clé dans la serrure.



Descendez dans ce tunnel.



Et traversez le faux mur!



Nemesis



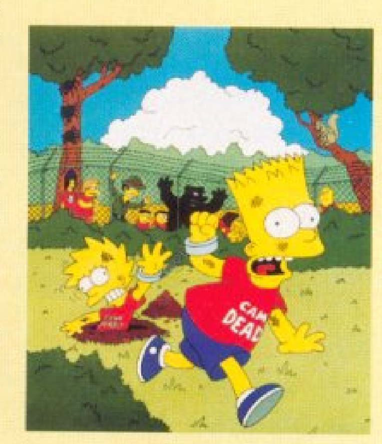
Pour obtenir une vitesse maximum et un champ magnétique, interrompez la partie (Pause) et appuyez sur les boutons de la manière suivante : B, B, B, B, B, A, A, A, A, A, Start.
Alexandre Fouere, France

Track & Field II

Pour terminer à 92.04 au lancer du marteau, descendez votre puissance à zéro et lancez sur une angle de 81° lorsqu'elle clignote. Vous serez miraculeusement crédité d'une distance qui cassera tous les records!
Samuel Quaiream, Benoît Mignan, France

The Simpsons - Escape from Camp Deadly

Pour libérer Lisa dans le dernier tunnel de déchets toxiques, vous devez lancer un boomerang sur les quatre lustres accrochés au plafond. Une fois tous touchés, vous pouvez sauter sur le gars et courir vers la sortie qui se trouve du côté droit!



Par ailleurs, pour tuer le premier homme de main de la maison en forme d'arbre, Blindside Bill, sautez sur lui et avant qu'il ait eu le temps de se retourner, lancez-lui un boomerang dans le dos.
A Kenyan, Royaume Uni

R-Type

Sur l'écran des meilleurs scores, appuyez à gauche, en bas, sur A et B simultanément. Vous obtenez alors une programme de dessin!
Patrice van der Linden, Hollande

Goal!

Pour faire partie de l'équipe du Brésil dans la finale contre la Hollande, entrez le mot de passe suivant: LTXAREZC GPMGOCPB
A Kenyan, Royaume Uni

Si vous avez rencontré des problèmes, et si vous n'êtes pas parvenu à en sortir, n'hésitez pas à appeler le SOS NINTENDO au 02/478.92.08. Des conseillers répondront à vos questions, du lundi au vendredi, de 10h à 13h et de 14h à 18h. Vous pouvez également nous écrire si vous avez découvert des trucs sur les jeux Nintendo afin d'en faire profiter des milliers d'autres lecteurs. Pour cela, il suffit de nous les envoyer à:

TRUCS ET ASTUCES,
Club Nintendo, Trade Mart,
BP 271, 1020 Bruxelles, Belgique.



Super Mario Bros. 3

Lorsque vous avez terminé la partie et que le rideau rouge est tombé, appuyez sur Start pour passer à l'écran Titre, puis appuyez de nouveau sur Start pour commencer la partie. Vous aurez automatiquement cinq rangées de P Wings!
Vicky Lewis et Jennifer Lee, Royaume Uni

The Hunt for Red October

Une fois que vous avez commencé la carte de l'Europe et de l'Amérique au début de la partie, maintenez enfoncés A et B et appuyez vers le haut, puis vers le bas. Si vous faites cela avant que la carte ne disparaisse, vous commencerez avec 25 missiles!
Axel Van Zweeden, Hollande

Solar Jetman

Pour passer à la dernière planète, entrez le code suivant: GHHQHGBBGLNB
Umberto Rossetti, Italie

Terminator 2

Niveau 1 – Détruisez les tours dans l'ordre suivant: 4/1/5/2/3. A la fin du niveau, lorsque vous faites face au grand robot, il suffit de sauter et de tirer!
Niveau 2 – Frayez vous un chemin vers l'étage supérieur: si vous atteignez une impasse, descendez à l'étage en dessous.
Niveau 3 – Allez à droite et en bas, puis mettez-vous en face du camion et tirez en plein dans le pare-brise.
Klaus Rinfield, Autriche

Les Meilleurs Scores

NES

Batman
J Sebastien 3032000
Jehdi Fassatoui 1367000
Nicolas Vandroogenbroeck 1320100
Kristof Vantieghem 952300
Ludovic Godefroid 683700
Dries De Love 672700
Benoit Ballieu 658600
Johan Devriese 549800
Florian Leber 541300

Bubble Bobble
Joseph Bordui 2767600
Gunther Martens 2427970
Pascal Segers 2016740

Burai Fighter
C Patrick 1270720

Cobra Triangle
Gregory Defourny 983500
Bernd Hermann 703250
Matthew Collier 613150
Jonathan Giacomelli 479980

Double Dragon
Pierre Frederico 999230
Kevin Ludl 335970
Stephane Bracoval 138080
Teddy Beltrametti 73470

Double Dragon II
Stephane Lutynski 502810
Rodrigue Roland 487120
Gianfilippo de Cesaris 198600
Fabio Gadia 170480
Sebastien Dierickx 162190
Christian Rudisch 161710
Michael Desloover 129210

Dr. Mario
V Adrien 147400
Francine Ceulemans 135000
Christelle Charlier 79480

Dragon Ball
Goeffrey Romero 390700

Duck Hunt
Kristof Sterckx 9147000
Robin Hewison 1065500
Andreas van der Aa 1001700
Steven De Baere 678500

Duck Tales™
Gabrio Strada 31708000
Patrick Van Cappellen 28481000
Alessandro Perego 19563000
James Giles 18909009
Enzo D'Ambrosio 18300120
Bjorn Bleyens 16035000
Sylvie Peperstraete 13250000
Kristof Terreur 13250000

F-Zero
C Gilles 48500

Golf
B Thomas -15

Gradius
Thierry Hairson 9999990

IronSword
Maxime Messely 177928

Kung Fu
Didier Dechesne 1989910
Eric Mombaerts 949200

Pinball
Bertrand Peret 734980
Cedric Herpoel 488440
Sven Ruyver 379770

Top Dix

Qui revoili-revoilà en tête de classement, tant en Game Boy™ qu'en NES? Notre ami Super Mario.

L'indétrônable, le Pacha de l'écran, poursuivi de très près par "Double Dragon II". Et dans le classement Game Boy™, même combat entre Super Mario et "Double Dragon II" bien que "Gremlins" se rapproche tout doucement.

Alors, tous à vos plumes et envoyez-nous votre Top Dix et Top Cinq pour aider l'un ou l'autre titre, à l'adresse habituelle, Club Nintendo, Trade Mart, B.P. 271, 1020 Bruxelles.

NES Top Dix
1 Super Mario Bros. 3
2 Super Mario Bros. 2
3 Super Mario Bros.
4 Double Dragon II
5 Teenage Mutant Hero Turtles
6 The Legend of Zelda
7 Batman
8 Duck Tales™
9 Zelda II – The Adventure of Link
10 Megaman II

Game Boy™ Top Cinq
1 Super Mario Land
2 Gremlins 2
3 Tetris
4 Duck Tales™
5 Alleyway

Pinbot
Louis Letecheur 99999999
Richard Vervoot 99999999

Probotector
Georg Singer 2000500

Snake Rattle 'n' Roll
P Josselin 999850
Julien Cescotto 717898
Pierre Cordol 421950

Solomon's Key
Philippe Mouthuy 1822380

Super Mario Bros. 3
Janneke de Groot 9999990
Alexandra Riolet 9999990
Gregory Olszewski 9999990
Nicolas Pagnant 9999990
Sandra Spalletti 9999990
Matteo Salvadori 2500000
Pietro Campanella 2438660
Florian Jager 2225610
Cedric Lippens 2194960

Tetris
Mattias De Moor 999999
Arnaud Nicolas 999999
Christophe Richon 999999
Arnaud Wyers 999999

TMHT
V Philippe 999800
Jurgen De Laet 766400

SUPER NINTENDO

Super Mario World
S Loris 9999990

GAME BOY

Batman
Pierre Sailliez 410440
Gregory Verhulst 336600
Fedor Ikelaar 328350

Burai Fighter
Tim Panis 1079665

Castlevania
Wolfgang Kaltenbrunner 511570

Golf
Heinz Sares 47

King of the Zoo
Elisabeth Marchal 880000

Revenge of the Gator
Peter Kovanda 6855400
Alexander Hofer 2403950

Skate or Die
Robert Pompe 158380

Super Mario Land
Alex Blattmann 999999
Barda Cornelissen 999999
Armand Dena 999999
Joris de Dobbelaer 999999
Daniel Lombart 999999
Kevin O'Riordon 999999
Nicolas Pagnant 999999
Christian Prechtl 999999
Karine Rebetez 999999
Thomas Waiti 999999

Tetris
Bart D'Hooghe 500000
Lukas Grossman 493939
Puria Ordubadi 484554
Stephane Lutynski 435012
Edouard Rogge 411923

Wizards and Warriors
Frederik Janssens 897300

Si vous recherchez la gloire et la notoriété, pourquoi ne pas figurer sur la page meilleurs scores du Club Nintendo? Par souci d'équité, nous ne pourrons faire paraître votre nom qu'une seule fois, mais pour mettre tous les atouts de votre côté vous devez nous envoyer tous vos meilleurs scores! Tout ce que nous demandons, c'est une liste de scores ainsi que vos coordonnées, votre âge (ne soyez pas timide!) et une photo de chaque score à l'écran. Il est important que nous sachions quel est votre âge, car nos critères de sélection ne sont pas seulement basés sur le score, mais aussi sur la tranche d'âge. Avez-vous pensé à une combinaison parents/enfants? Chers parents, nous savons que vous êtes des Nintendomaniaques confirmés. Pourquoi ne pas comparer vos scores à ceux de la nouvelle génération?. . . Sans triche, bien sûr!

Club Nintendo, Trade Mart, BP 271, 1020 Bruxelles, Belgique

Salut Mario!
La semaine dernière, tu as dû recevoir une lettre sans adresse, c'était la mienne!!
Ne me dis pas que tu l'as jetée... Enfin, je vais te répéter les choses importantes...
Nicolas R. 62 FLORINGHEM

Cher Nicolas,
J'ai bien reçu ta lettre sur laquelle il n'y avait effectivement pas d'adresse. Heureusement que tu es un fervent et fidèle Nintendo-maniaque, car je vais enfin pouvoir te répondre.
Nous recevons de nombreuses lettres qui malheureusement restent souvent sans réponse, à cause de l'adresse oubliée. Que cela te serve de leçon pour la prochaine fois!!!
Alors, relisez tous bien vos lettres avant de me les envoyer sinon, je ne pourrai jamais y répondre!!
A bientôt
MARIO

Cher Mario !
Je t'écris cette lettre afin d'avoir une réponse à mon problème. Il se trouve que je ne reçois plus ton magazine depuis déjà un certain moment.
Pourrais-tu me dire ce qu'il faut que je fasse pour le recevoir de nouveau?
Magali L. 45 ST JEAN DE BRAYE

Chère Magali,
Tu n'es malheureusement pas la seule à rencontrer ce problème et je vais tout de suite t'expliquer la raison de ce retard.
A la fin de l'année 1991, nous avons fait parvenir à tous les abonnés une carte de réabonnement à remplir et nous renvoyer afin de savoir s'ils désiraient toujours faire partie du Club.
Or, nous n'avons jamais reçu la tienne. Ton inscription a donc été mise en attente, c'est pourquoi tu es sans nouvelle de ton abonnement.
Maintenant que tu nous a fait connaître ton désir de rester au Club Nintendo, je te réabonne sans plus tarder et suis ravi de te savoir parmi nous.
Tchao!!
MARIO

Salut Mario,
Je voudrais savoir, comment fait-on pour avoir une carte Nintendo Game Boy™, parce que j'aimerais en avoir une et ça me permettrait d'acheter des cassettes Game Boy™.
Grosse Bise
Caroline B. 76 CANTELEU

Chère Caroline,
Je suis désolé, mais il n'existe pas de carte Game Boy™. Lorsque tu t'abonnes au Club Nintendo, tu reçois une carte de membre qui sert à t'identifier comme adhérent au Club.
Celle-ci ne te permet pas de bénéficier de réduction sur les produits Nintendo. Par contre, elle te donnera droit à une réduction sur le Guide Officiel Nintendo et grâce à elle, tu pourras aller chercher ta revue pendant un an.
Gros bisous
MARIO

Salut Mario, salut Luigi,
Dans votre lettre, vous me dites que les 45 frs à payer sont les frais de port du magazine... Avant il était gratuit. Pourquoi ce changement?
Xavier DM. 95 TAVERNY

Cher Xavier,
Le magazine du Club est toujours gratuit. Les 45 Frs concernent une participation aux frais de port, car vous êtes maintenant plus d'un million à aimer le magazine et le recevoir tous les deux mois.
Nous ne pouvions donc plus nous permettre d'envoyer le magazine gratuitement. Nous aurions été obligés de vous priver d'autres avantages, nous avons donc choisi cette solution.
Mais nous te rappellons que tu peux aller retirer ton magazine gratuitement dans un point Club le plus proche de chez toi.
A bientôt
MARIO & LUIGI

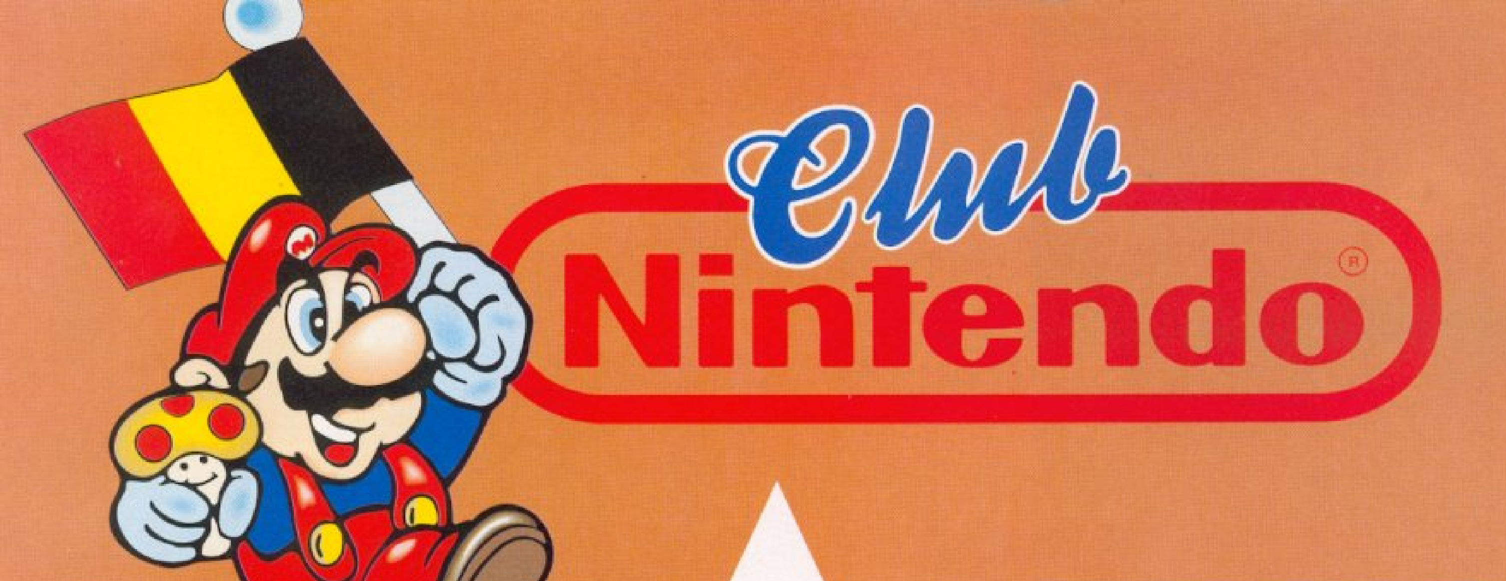
Cher Mario,
Je possède la SUPER NINTENDO et je voudrais savoir s'il y aura quelques nouveautés avant la fin de l'année?
Placid L. 14 ROTS

Cher Placid,
Je te remercie pour ta gentille lettre.
J'ai une bonne nouvelle concernant la SUPER NINTENDO, plusieurs nouveautés sont prévues pour les prochains mois:
Au mois de septembre sortiront: "Addams Family", "Lemmings", "Final Fight" et "Paperboy" et enfin pour le mois de novembre, celui que nous attendons tous : Zelda 3.
A bientôt.
MARIO

Club Nintendo, Trade Mart, BP 271, 1020 Bruxelles, Belgique



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



L'autre dimension dans le Royaume de l'amusement

Le stand Nintendo à Walibi souffle déjà sa première bougie! Rien qu'en 1991, près de 250.000 d'entre vous sont venus nous rendre visite pour goûter au plasir du jeu vidéo et essayer les nouveautés Nintendo.

Un stand de 14 consoles de jeux Nintendo, un panaché de toutes les consoles Super Nintendo avec trois écrans géants. Et pour plus de tranquillité, chaque console est dans une pièce séparée. Juste pour profiter pleinement du son stéréo et de l'image de presque 1 mètre sur 1 mètre!! Bien calé dans de douillets petits fauteuils, vous vous laissez griser par la vitesse avec F-Zero... Ou peut-être préférez-



dernières cassettes, une ambiance vraiment super, voilà le stand Nintendo à Walibi. Mais Mario et toute son équipe ont voulu faire plus et encore plus. Mario voulait surtout remercier les membres et fidèles lecteurs du magazine Club Nintendo. Pour eux, et rien que pour eux, Nintendo a construit une nouvelle partie pour jouer sur... la Super Nintendo. Noooon! Si, Si, trois vous les aventures bondissantes de Super Mario et de son tout nouvel ami: le Yoshi! En tous les cas, personne n'oubliera le rêve éveillé vécu dans le stand Super Nintendo à Walibi. Comme le dit Eugène, un de nos membres heureux (et privilégiés), en sortant du stand: "C'est le délire, j'ai vraiment cru pendant toute la course que j'étais le pilote. Mon copain m'a



dit que je me tortillais pour mieux suivre les courbes des circuits. J'ai jamais vu un jeu si réussi et pourtant, je vous jure, je m'y connais en jeux vidéo. Enfin, excusez-moi, mais je refonce chez Nintendo, c'est trop génial!"

TELEX INFO

☎ Le convoi de la mer est parti et bien retourné. Le tour de la côte belge est fini mais pas de panique, l'année prochaine on prend les mêmes et on recommence. ☺ Un nouveau venu pour vous accueillir au téléphone avec en prime, un petit accent du Sud: Franck le bien nommé! ❤ Et de plus il était accompagné pour les vacances de... Sophie, conseillère en jeu durant tout l'été. ♫ Surveillez bien le prochain numéro une surprise de taille vous attendra. La rentrée, ça y est, c'est parti! ☼ Pas d'inquiétudes, Nintendo vous en montrera de toutes les couleurs pour le début de votre année scolaire. ☾ Rendez-vous au prochain numéro et d'ici là, planchez ferme pour une rentrée du tonnerre.

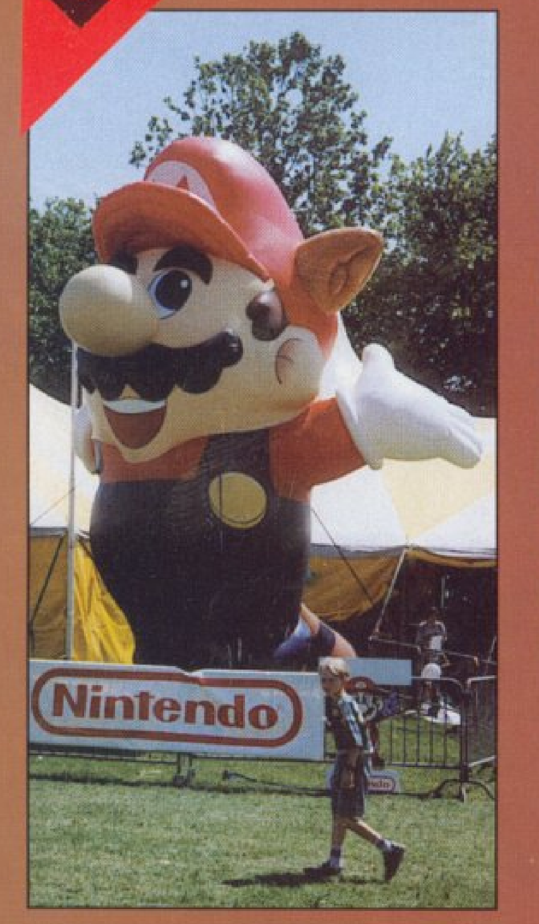


Ce cher parc du Heysel, noir de monde et jaune de tentes, résonnait aux sons des superbes jeux mis à disposition de tous. Tout comme dans la tente Nintendo où des batteries de Super Nintendo, des murs de Game Boy™, des montagnes de cadeaux et des découvertes surprenantes ont pu être faites. Et pour accroître l'agréable de la fête, le soleil a brillé de tout ses feux.

LE SUPER SUPER MARIO

Dès l'entrée au Touki, on le voyait. Il était grand fort, portait une salopette bleue et avait un sourire éclatant. Il était haut comme une maison de trois étages. Vous avez deviné? "Il", c'était Super Mario en grandeur nature, le géant le plus sympathique de la terre. Une superbe réalisation gonflée à bloc pour saluer tous ses amis qui venaient lui rendre visite.





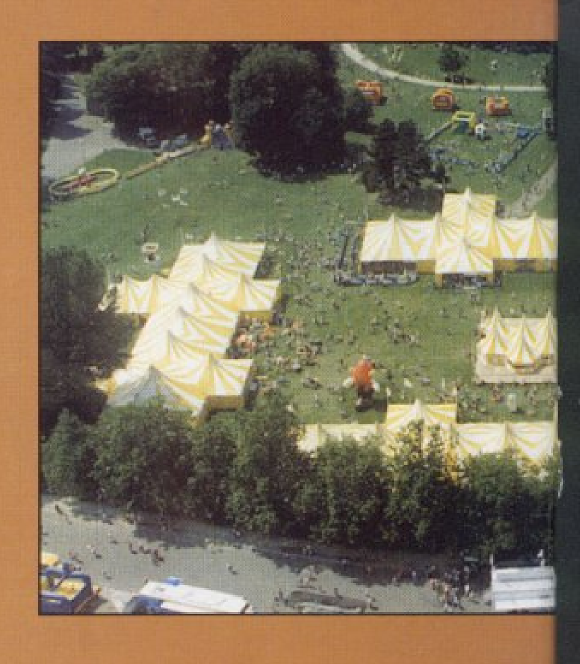


NINTENDO SCOPE

Et ce n'est pas tout, Nintendo a voulu épater les mordus de l'"up-to-date" avec quatre Nintendo Scope. Jeux d'adresse puisque le Super Scope est un bazooka qui se porte sur l'épaule et qui s'utilise comme un vrai. Ouais, c'est chouette mais on va s'emmêler les pinceaux avec tout ces fils... Eh bien, non! Le Nintendo Scope fonctionne sans fil grâce à un émetteur infra-rouge!! Et tout le monde s'est super amusé avec cet appareil. Cela n'est pas étonnant puisque les effets et le son sont les mêmes (normal, hé, le Scope tourne sous la 16 bit) que ceux de la Super Nintendo, c'est-à-dire son stéréo et images extraordinaires.

PLUS GRAND ET ENCORE PLUS GRAND...

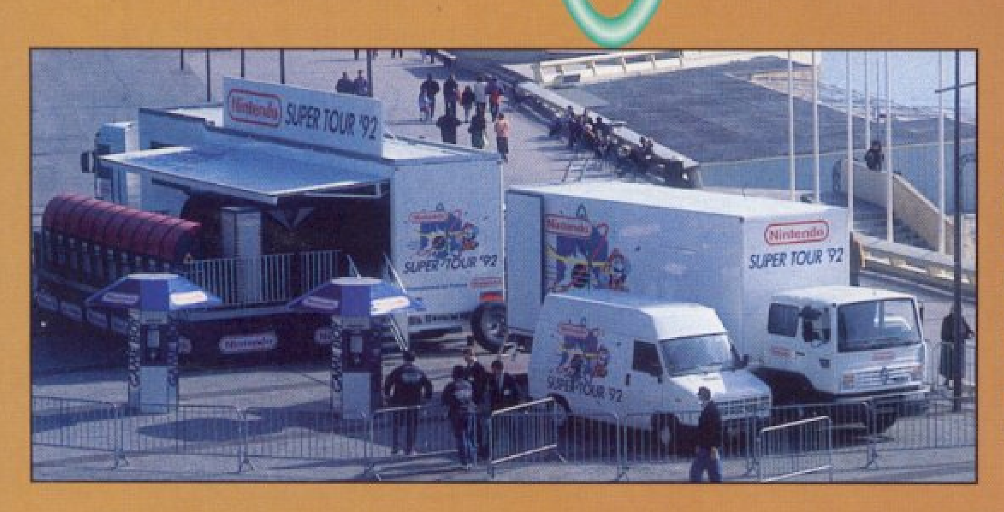
La fête de NINTENDO au Touki Day le dimanche 28 juin 1992 a été une réussite to-ta-le. Vous étiez près de 30.000 personnes à passer chez NINTENDO pour vous amuser durant toute la journée!



Un camion peut en cacher un autre

Cette année est une année exceptionelle dans tous les sens du mot. Non seulement le stand Nintendo comportait environ une centaine de postes de jeux mais, en plus, le Super Tour était là. Le Super Tour est un "hénaauuuurme" camion de jeux Nintendo, complètement autonome. Parlons d'ailleurs un peu de la bête : il occupe une surface au sol d'environ 20 mètres sur 30 mètres. Pour ce méga-engin, 10 personnes règlent tout comme des vrais pros. A savoir l'ensemble des 72 jeux et les animations. De ces 72 jeux, 10 sont gérés par l'informatique. Quoi de plus simple que d'organiser un concours avec ce giga camion? Et vous l'avez compris puisque vous avez tous foncé pour pouvoir y participer! Résultat: 50 gagnants qui ont reçu une pluie de cadeaux géniaux. Pas de doute, le Super Tour restera longtemps une image marquante de cette journée.





Ne loupez pas la rentrée!

1.495F

1.695F

1.525F

2.865F

... DES MAINTENANT EN EXCLUSIVITE CHEZ VOTRE "OFFICIAL DEALER NINTENDO"

